This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

SG
3648
24.12

SG 3648.24.12

EX LIBRIS

SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938

Wangner.

Horny . . 54
Crailsheimer . . 12
Linden . . . 12

f 1,18

Anweisung

das

Schachspiel

gründlich zu erlernen.

Von

Johann Horny,

Kurfürstlich Hessischen Hof-Schauspieler.

Zweite Auflage.

Cassel,
im Verlag der Luckhardt'schen Hofbuchhandlung
1828.

SG 3648.24.12

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W[illegible] HOLLAND
NOVEMBER 8, 1938

Meinem Freunde

Karl Schmidt

Kurfürstlich Hessischen Hof-Schauspieler

gewidmet,

aus inniger Anhänglichkeit und Achtung

vom Verfasser.

Vorwort zur zweiten Auflage.

Die erste Auflage von diesem Werkchen welche im Jahr 1824 erschien, fand so viel Abnehmer, daß hievon kein Exemplar in den Buchhandel gekommen ist. Ich habe mich daher durch die günstigen Beurtheilungen in einigen Zeitschriften und durch die Aufforderungen der jetzigen Verlagshandlung bewogen gefunden

eine zweite ganz unveränderte Auflage davon herauszugeben, und wünsche dieser eine eben so günstige Aufnahme, als die der ersten Auflage war. —

Auch hat die Verlagshandlung den Preis so billig gestellt, daß gewiß ein jeder Liebhaber des Schachspiels im Stande seyn wird, sich dieser billigen Anweisung zu diesem herrlichen Spiele anzuschaffen.

Cassel, im August 1828.

Der Verfasser.

Vorwort!

Mancher Meister des Schachspieles hat uns bisher seine erfundene Parthie, oder die eines andern verbessert, mit den mehr oder weniger nöthigen Regeln, mit einem Wortschwall mitgetheilt, daß eine hohe Leidenschaft für das Schachspiel und eine seltene Geduld dazu gehört, um sich in der Hälfte des Buches erst am Beginnen einer Parthie zu sehen.

Unter so vielen die über das Schachspiel geschrieben haben, waren nur einige vermögend etwas gründliches zu leisten, und keiner hat uns im An- oder Nachziehen auf gewisse Züge aufmerksam gemacht, welche meistens einen schnellen und schimpflichen Verlust der Parthie (Matt mit der Dame und mehreren Offizieren) unausweichlich bewirken.

Nicht das Studium aller guten Meister des Schachspieles, noch meine mehrjährige Uebung, oder Eitelkeit — sondern der obenerwähnte Gegenstand allein ist es, der mir die Meinung gibt,

den Schachspielliebhabern nützlich werden zu können!

Zu rechtlich und stolz aus mehreren Büchern blos abzuschreiben — wie es manche gethan — und zu schwach um ein gründliches vollkommenes Werk zu liefern, werde ich die in Rede stehenden Züge, Beispiele hierüber, einige Musterspiele und Endparthieen von mir aufstellen, ein paar Parthieen von guten Meistern, 24 von Stamma's Endspielen liefern, und bitte mein Streben:

„etwas zu berühren, was gut ist und noch „nicht erörtert wurde — nicht etwa mit je„nem zu verwechseln"

mit anerkannten Meistern in die Schranken treten zu wollen!

Cassel, den 1sten Mai 1824.

J. Horny.

Anmerk. Die Regeln am Eingange sind nach Allgaier, den die Deutschen längst als ersten Meister und competenten Richter anerkannt.

Vom Schachbrette.

Das Schachbrett wird so gestellt, daß jeder Spielende zur rechten Hand ein weißes Eckfeld hat.

Zum bequemeren und schnellen Auffinden der Züge bezeichne ich das Schachbrett mit Zahlen, und zwar dergestalt, daß der An=zuerst=ziehende, mit den schwarzen Figuren, den Thurm zu seiner Rechten auf Nro 64, und der Gegner mit den weißen eben auch zur Rechten den Thurm auf Nro 1 stehen hat. Man fahre nun mit der Bezeichnung der Zahlen von oben, von der linken zur rechten Hand fort bis Nro 8, fange sodann auf der zweiten Reihe der Felder, wo der weiße Thürmbauer zu stehen kommt mit Nro 9, in der dritten Reihe unter 9 mit Nro 17 und so weiter, an.

Stellung der Figuren.

Die zwei schwarzen Thürme kommen auf Nro 57 und 64, neben diesen, die beiden Springer auf 58 und 63, sodann auf 59 und 62 die zwei Laufer, der König auf 60, die Dame auf 61, die Bauern vor den Offizieren von 49 bis 56 und die weißen Figuren den schwarzen gegenüber eben so, Thürme auf Nro 1 und 8. ꝛc.

Wechselt man die Farben der Figuren, so wird beim Aufstellen denselben nur auf die Dame (Königin) Rücksicht genommen, welche nach ihrer Farbe

placirt wird; das ist: die schwarze Dame wird auf ein schwarzes, die weiße Dame auf ein weißes Feld gestellt.

Werth der Figuren.

5 Bauern für einen Springer und Laufer.
7 Bauern für 2 Thürme.
2 Thürme und 1 Bauer für die Dame.

Beim Beginnen des Spieles ist ein Laufer weniger werth als ein Springer, weil dieser über alle Figuren weg geht, meistens zwei feindliche Figuren angreift und die eigenen zu gleicher Zeit deckt — vertheidigt, wohingegen dem Laufer erst durch die Bauern die Bahn gebrochen werden muß. Am Ende des Spieles aber sind die Laufer bei weitem bedeutender, indem sie aus dem weitesten Standpunkte angreifen oder vertheidigen, den letzten Bauer beschützen, und zwei Laufer allein unbedingt Matt geben, zwei Springer aber nicht; und so erhält auch der Thutm erst in der Hälfte, meistens aber am Ende des Spieles seinen Werth.

Vom Gange der Figuren.

Jeder Bauer kann von seinem Standpunkte zwei Schritte, das heißt: auf das dritte Feld in gerader Richtung gehen; z. B. von 52 auf 36, ohne daß eine feindliche Figur, die das Feld 44 bestreicht, den Bauer zu nehmen berechtigt ist. Nur in einem Falle kann er an seinen Fortschreiten gehemmt und genommen werden, wenn nemlich auf Nro 37 oder 35, ein

feindlicher Bauer stände. Wenn nun der schwarze Bauer von 52 auf 36 zöge, so hat der weiße das Recht den schwarzen von 36 wegzunehmen, sich selbst aber auf 44 zu stellen, so, als wenn Schwarz nur einen Schritt gegangen wäre, um sich nehmen zu lassen; es sey denn, daß Weiß für gut fände nicht zu nehmen, und den Bauer passiren lassen wollte. Ist aber ein Bauer bis zu dem Standpunkte eines feindlichen vorgeschritten, und gibt sich preis oder droht zu nehmen, dann kann der Gegenbauer zwei Schritte vor gehen, ohne daß ihm der attakirende Bauer nehmen darf. Z. B. der schwarze Bauer 52 wäre bis auf 20 vorgedrungen, so darf der weiße Bauer 11 oder 13 nun auf 27 oder 29 ziehen, denn der schwarze geht ja nicht an den weißen vorüber, er geht zu ihm.

Ist ein Bauer durch Ziehen oder Nehmen einer Figur von seinem Standpunkte gewichen, dann darf er auch stets nur einen Schritt gehen; nehmen thut er aber immer in schiefer Richtung, nemlich von 36 auf 27 oder 29, von 37 auf 28 oder 30.

Kommt ein Bauer auf eines der Felder wo feindliche Offiziere standen, — als von 1 bis 8, oder 57 bis 64 — so fordert der Spielende für diesen Bauer jede beliebige — jedoch verlorene — Figur, den König versteht sich, ausgenommen, welche sodann auf dem Felde, wo der Bauer hinzog, sogleich als Springer, Dame, Thurm, oder Laufer in Wirksamkeit tritt. Z. B. der weiße König steht auf 9, seine Dame auf

13, mein Bauer zieht von 11 auf 3; ich könnte das Spiel nach seiner Lage, wenn ich eine Dame fordere, nicht gewinnen, ich fordere also — vorausgesetzt daß ich einen Springer verloren habe und mein Bauer nicht genommen werden kann, — einen Springer und sage Schach, König und Dame, welche sodann verloren ist. Bei einem fehlenden und zu ersetzenden Laufer hingegen tritt die einzige Ausnahme der verschiedenen Felder gegen die Offiziere ihres Standpunktes ein. Man darf nemlich nur einen Laufer von einer solchen Farbe verlangen, wie jener war, den man verlor; als, von einem weißen oder schwarzen Felde. Wenn folglich mein Bauer durch Nehmen oder Gehen auf das feindliche Feld 4 käme, und ich außer den Laufer 62 noch alle Offiziere besitze, so kann ich natürlich, da mein Bauer auf ein schwarzes Feld kam, keinen zweiten schwarzen Laufer verlangen, da ich nur einen haben darf, und den weißen nicht, weil mein Bauer schwarz steht. Bei jeder andern Figur macht die Farbe des Feldes gegen den zu verlangenden Offizier keinen Unterschied. Sollte man einen Bauer auf ein Offiziersfeld bringen, jedoch noch alle 8 Offiziere besitzen, so bleibt dieser Bauer als unschädlich so lange stehen, im Fall er nicht genommen werden kann, bis eine Figur verloren geht, welche sodann in diesem Augenblick durch ihn ersetzt ist. Nach jedesmaligem Schlagen — Nehmen — steht es dem Bauer frei wieder einen Schritt vorzugehen. Daher käme z. B. der Bauer welcher von 47 auf 38 nimmt, auf 30, wenn er dann gehen wollte,

versteht sich, wenn keine andere Figur dort steht, und nimmt wieder auf 21 oder 23.

Der Thurm geht und nimmt alles vor- seit- und rückwärts. Nemlich von 57 auf 49 oder bis 1 — wenn nicht mehrere Figuren im Wege stehen — von da rückwärts so weit er Raum hat, oder von 1 auf 5 oder 8, dann von da auf 32 oder 64, also immer in gerader aber nicht schiefer Richtung wie ein Laufer.

Der Laufer geht und nimmt — so weit er Raum hat und kann — nach allen schiefen Richtungen seiner Farbe wo er vor dem Beginnen des Spieles stand. Z. B. von 59 — in so fern keine auf dieser Linie stehende eigene oder fremde Figur hindert — auf 24, von hier auf 15, von da auf 8, oder 29 dann 57, oder von 59 auf 50, 41, dann 34 u. s. w. — Der Laufer von 62 auf 53 oder auf alle etwa freyen Felder bis 17, oder von 62 auf 35, von 62 auf 48 oder bis 17, wenn er es für gut findet.

Der Springer ist beim Beginnen des Spieles eine sehr gefährliche Figur, weil er, wo noch kein Raum für die Wirkung anderer Figuren Platz greift — über alle hinüber springt. Er springt stets im Dreieck von schwarz auf weiß, von da auf schwarz vor und zurück, durch das ganze Brett. Z. B. er stände auf 36, so geht er auf 30 von hier zurück auf 45, 47 oder 40, oder von 30 vorwärts auf 24 — 15 — 13 oder 20. Von 45 auf 28, von 28 auf 11, von dort auf 1, von 11 auf 17 oder 26, oder 5. In der Mitte des Bretes z. B. auf 29 gestellt, bedroht und vertheidigt er

acht Feldern; nemlich die Felder 44, 46, 39, 23, 14, 12, 19 und 35. Man kann mit dem Springer alle 64 Felder durchgehen, ohne auf eines derselben zweimal zu kommen, was keine andere Figur vermag. — Der König geht stets nur einen Schritt (— ausgenommen beim Rochiren, siehe Rochade —) nach allen Richtungen, doch nie dicht zu den feindlichen König — z. B. von 60 auf 52, wenn der Gegenkönig auf 43, 44 oder 45 stände — und nimmt alles was ihn zunächst und unvertheidigt steht weg, nemlich von 35 darf er jede Figur die auf 36, 28, 27 u. s. w., oder rückwärts steht, nehmen, wenn sie nicht durch eine andere feindliche gedeckt ist; doch darf er nicht die Figur nehmen oder dahin gehen wo er im Schach stände. Z. B. von 57 auf 49, wenn auf 50 ein feindlicher Thurm durch eine zweite Figur — etwa einen Springer auf 44, Laufer oder Bauer auf 45 gedeckt ist, oder wenn dieser Thurm nicht da wäre, wohl aber auf 42 die feindliche Dame, Laufer, oder Bauer stände, oder wenn die Linie von 49 bis 14 von Figuren entblöst wäre und der feindliche Laufer oder die Dame stände auf 7, oder auch ein feindlicher Springer stände auf 34, so könnte er ebenfalls nicht auf 49 gehen, weil er ins Schach zöge, das heißt, er steht auf einem Platze wo er genommen werden könnte. — Der König ist die einzige Figur die nicht genommen werden darf. Steht er so, daß er durch das angekündigte Schach — (die Warnung: er sey in Gefahr) nicht gehen kann, ohne wieder ins Schach zu kommen — nemlich dahin wo wieder eine andere

feindliche Figur ihm zu nehmen droht — und er zu nehmen wäre, dann ist er Matt und das Spiel geendet. Eben so wenig darf er in schiefer Richtung gegen einen feindlichen Bauer gehen, z. B. von 29 auf 28 oder 30, wenn feindliche Bauern auf 19 oder 21 stehen. Kommt eine feindliche Figur in die Richtung des Königs, und droht ihm durch das anzukündigende Schach zu nehmen, so muß er diese Linie, welche diese feindliche Figur bestreicht, bedecken, oder diese Figur nehmen. Im Fall er weder nehmen noch decken kann muß er gehen. Z. B. auf der Linie von 52 bis 4 stände keine Figur, mein König aber auf 60 und die feindliche Dame zöge auf 4 oder 12, oder ein feindlicher Thurm setzte sich auf eines der vorhin benannten Felder, so müßte ich die feindliche Figur durch eine von meinen nehmen, oder irgend eine Figur auf eines der Felder von 12 bis 52 setzen können, oder mit dem König gehen. Derselbe Fall gilt bei der Dame, wenn sie die Schachgebende Figur nicht nehmen kann. Der einzige Schach vom Springer ist nicht zu decken, und zwingt zum Gehen, weil er das Feld selbst angreift, worauf die Dame oder der König steht.

Die Dame ist nach dem König die erste und wichtigste Figur, weil sie die Bewegungen aller Offiziere und der Bauern (die des Springers ausgenommen) macht. Wahrscheinlich ist man ihres vorzüglichen Werthes wegen übereingekommen, auch ihr Schach anzusagen wenn sie zu nehmen steht, ob wohl die Regel es nicht gebietet, sondern das Schachansagen

Warnen — nur bei dem König allein angewendet werden soll.

Vom Angreifen, Vertheidigen und Wegnehmen der Figuren ꝛc.

Der alte Gebrauch, durch zwei Bauern das Spiel zu beginnen, ist schon durch neuere Meister des achtzehnten Jahrhunderts als schädlich erkannt und bewiesen, doch erst in dem jetzigen allgemeiner geworden. Einige Beispiele dürften dieses ins Licht stellen. Zieht Weiß die Bauern 12 und 15 auf 28 und 29, so vergiebt er sich den großen Vortheil, in jener, besonders der Bauerparthie, durch die geschlossenen Mittelbauern vortheilhaft zu attakiren; denn sie sind zu weit vorgerückt, um weiter zu können, oder nicht getrennt zu werden. Will man sie nun nicht preiß geben oder getrennt sehen, so müssen die Offiziere, die eigentlich den schwarzen König angreifen sollen, nun zur Deckung dieser Bauern verwendet werden, da die schwarzen Offiziere vorschreitend eine drohende Stellung einnehmen. Wie nachheilig aber der Vertheidigende gegen den Angreifenden steht, springt von selbst in die Augen, zumal wer im Schachspiele, wo der erste und zweite gerade Zug die ganze Anlage der Parthie (Angriff und Vertheidigung zugleich) und öfters allein die günstige Entscheidung derselben bewirkt. Sonach werden die schwarzen Offiziere, — in Wirklichkeit oder scheinbar die zwei Bauern angreifen — ehe es sich Weiß versieht, eine gefährliche Stellung auf den Kö-

tig eingenommen haben, anstatt daß sich Schwarz als zweiter oder nachziehender eigentlich vertheidigen sollte.

Es ist meiner Kenntniß gemäß kaum möglich, daß bei einer irregulären Parthie *) und im defensiven Zustande nicht bald wenigstens ein Zug verloren ginge. Benutzt nun der Offensive diesen Vortheil gehörig, so ist ein zweiter gewonnener Zug vorwärts unausweichlich, der sodann, ehe man sich es versieht, wenigstens den Verlust eines Bauers, wo nicht eines Offiziers nach sich zieht, den Angriff verstärkt und das Schachmatt herbeiführt. Doch zu einem Beispiele!

Ich würde auf die vorhin angegebenen Züge — da es nie alte Regel war, auch mit zwei gleichen Figuren zu ziehen — den schwarzen Bauer von 52 auf 36 und den Springer 63 auf 46 setzen; denn nur in einem Falle, wenn ich Gambit des Königsspiele, finde ich es nöthig, den Königsbauer zu erhalten. Nimmt der weiße Bauer von 29 auf 36, so kommt mein Springer, indem er den Bauer auf 36 wieder nimmt, in eine sehr vortheilhafte Stellung, zum Angriff, Vertheidigen oder Zurückziehen.

*) (Irreguläre Parthie nenne ich eine solche, die nach dem zweiten, höchstens dritten Zuge, weder Laufer, Gambit, Springer oder Griechische Parthie genannt werden kann, welche in der Regel ein systematischer, wenn auch nicht sehr geübter, gegen den ergrauten Schachspieler gewinnen muß, da der letzte in dieser Parthie keine gründliche Berechnung aufzustellen vermag.)

Zieht Weiß den Bauer von 14, 22, so ziehe ich meine Dame von 61 auf 25. Mein Gegner muß nun schon seinen Königsbauer 28 mit der Dame auf 21 vertheidigen. — (Denn den Laufer auf 21 setzen darf er deßhalb nicht, weil mein Bauer 36 und Springer 46 sogleich die Bauern 29 und 22 nehmen würde — dasselbe geschiehet, wenn der weiße Springer von 7 auf 13 zöge — der Laufer 6 aber bedeckt würde, der zur Vertheidigung so nöthig ist — und eine freie Linie haben muß —). Er ist also in die traurige Nothwendigkeit versetzt, anstatt des Angriffs die Vertheidigung zu übernehmen und seinen weißen Laufer 3 in Unthätigkeit zu lassen, welcher auf meinen König, gleichviel, wohin ich Rochire, so schädlich wirken könnte. Mein folgender Zug, nach 5. 21, wäre nun der Springer von 58. 43. Will Weiß den Königsbauer nicht verlieren, so muß nun der Springer von 7 auf 13 — (denn sein Schach von 10, 18, oder 2. 19 mit dem Springer, würde den Bauer 28 nicht retten, weil ich ihn durch meine Dame, geschützt von meinem Springer 43, im Doppelschach nehmen würde —) Schwarz, Bauer 36. 29; nimmt er mit dem Bauer von 22. 29, so geht mein Laufer 59. 31, wodurch der Springer 13 auf seinem Platze festgehalten, der Bauer 28, so wie der auf 29, weil er einzeln steht, später auch verloren ist. Geht der Bauer 29 auf 37, wenn ich meinen Springer von 58, 43 gesetzt, so ziehe ich den angegriffenen Springer von 46 auf 62, wo er noch besser placirt ist, indem er nicht allein zu meiner etwa

nöthigen Deckung, sondern von hier aus in die beste Wirkung zum Angriff des weißen Königs versetzt wird. Der auf 37 gezogene Bauer genirt weder einen meiner Offiziere noch Bauern, im Gegentheil ist er hier mir deßhalb nützlich, weil, wenn der Laufer 3 ins Spiel kommt, die Linie auf meinen König eben durch diesen feindlichen Bauer gesperrt ist, der nun nicht mehr weiter gehen darf, um nichts umsonst genommen zu werden. Geht der Bauer 29, wenn ihn mein Springer auf 46 angreift, sogleich vor, so gehe ich von 46 auf 52, und das eben Gesagte findet Statt, indem ich unmittelbar darauf auf 42 springe. Sehr schlimm stünde es aber um die weiße Dame, wenn sie im 3ten Zuge mit dem Bauer 13 bis auf 45 zöge; dann würde ich mit dem Bauer 54 den Bauer 45 nehmen, und wenn die Dame 6, wieder nimmt ihr von 52 auf 42 ein Schach aufdecken, welches von großem Vortheil für mich wäre, indem die Bauern ebenfalls getrennt sind, die weiße Dame retiriren muß, mein Springer heraus ist und Dame 61 und Laufer 69 zur schon früher beschriebenen Attake nun geschickter verwendet werden können. Setzt Weiß auf dem zweiten Zuge, um den Bauer 29 zu decken, den Laufer 6. 20, um so besser! Dann nehme ich mit dem Bauer 36 den auf 29, der Laufer nimmt wieder, und ich nehme diesen mit dem Springer von 46, um mit meinem Laufer 69 in den nächsten Zügen wenig Widerstand zu finden. Deckt er im zweiten Zuge anstatt mit dem Laufer, mit dem Springer 2. 19, so nehme

ich von 36 auf 29; tausche aber dann den Springer nicht, sondern gehe damit auf 36. Greift der Bauer 11 auf 27 meinen Springer auf 36 an; dann gehe ich eben auch auf 42 und von jetzt an stünde Weiß am schlechtesten; denn auf 2 und 3 Rochiren ist nicht rathsam, da meinem Laufer die Linie von 38, 11 geöffnet ist, der Springer 29 nicht vom Platze darf, also, wie nicht vorhanden, todt zu betrachten wäre; auf die andere Seite zu Rochiren aber braucht Weiß vier Züge, um Dame, Laufer und Springer herauszubringen, während meine Offiziere in voller Attake begriffen sind. Wollte Weiß etwa gar meinen Springer von 27 auf 35 wieder angreifen, dann lasse ich dem Gegner die Wahl, nachdem ich von 61, 26 mit der Dame das erste Schach gegeben, ob er auf das zweite Schach auf 28 den Thurm 1 umsonst verlieren, oder im 19ten Zuge mit 6 Offizieren Matt werden will. (Siehe 1stes bis 6tes Beispiel der irregulären Züge.)

Weiß wird also, da er es nicht versteht, mit dem Mittelbauern zu spielen — denn sonst hätte er nicht so angefangen — mit dem Bauer 29 auf 37, und um den Laufer 3 nicht an seiner möglichen Wirkung zu hemmen, endlich auf 45 gehen, da er den Bauer der Dame nicht zu verwenden weiß. Mein Bauer zieht sodann von 54 auf 45. Dame 5 auf 45. Springer 52, 42 Schach; Dame auf 5 zurück, als ihren besten Standpunkt, da sie, allein gestellt, so wenig vermag. Denn wählte sie nun irgend ein anderes, gleich viel, welches Feld, so würde sie in ununter-

brochen auf einander folgenden Zügen, meistens mit Schach, von beiden Springern, den Laufer 59, durch Aufziehen der Bauern, oder der hinter diesen postirten Offiziere so angegriffen, daß sie bestimmt, um nicht verloren zu seyn, wenigstens einen Offizier preis geben müßte und ihren König einer großen Gefahr ausgesetzt hätte; sie muß also auf 5, und ich gehe mit dem Laufer 59 auf 38, hierauf mit der Dame auf 26, sodann mit dem Springer von 58, 43 und die Parthie ist entschieden. Wer hier noch zweifelt, den bitte ich um Geduld, bis meine Musterspiele eines Besseren belehren.

Da ich kein Buch über die alte fehlerhafte Art, eine Parthie anzufangen, schreiben will, sondern nur auf so schädliche irreguläre Züge durch Beispiele aufmerksam machen, an einigen Musterspielen auf ein System hinzudeuten und endlich durch Endparthieen zu nützen strebe, so mag dies Wenige genügen.

Ehe ich den ersten Zug mache, muß ich den Entschluß gefaßt haben, welche Parthie ich zu spielen gedenke, das heißt: eine Laufer-Springer-Griechische oder Gambit-Parthie — und zwar auch welchen Gambit. Kann ich die Parthie nicht taufen, so ist sie, ohne ein festes System und auf einzelne Züge gestützt, unwiederbringlich verloren, sey auch der anziehende Naturalist im Spiele ergraut. Der Nachziehende, wenn auch erst im Knabenalter des Spiels, doch durch Meister zu einer Berechnung geleitet, wird schon nach wenig Zügen in großem Vortheile stehen, und seine Figuren zum Angriff so plan-

rirt haben, daß die Attake nur mit Verlust abgewendet werden kann, weil der Gegner wenige Offiziere gehörig zu stellen versteht. Nicht theoretisch bewiesene Beispiele würdiger Meister allein, sondern meine mehrjährige Erfahrung, selbst vor wenigen Monaten mit einem 70jährigen Greis, der seit seinen Jugendjahren nach eigener Ansicht spielt und schnell gegen mich verlor, obwohl ich das Schach erst seit 1814 kenne und drei Jahre nicht gespielt habe, hat dieses bestätigt. —

Ist mein Entschluß also reif, so ziehe ich diesem gemäß. Doch ist in jedem Falle der sicherste und beste Zug der Bauer, der vor dem König steht, zwei Schritte, von 52, 36; denn hierdurch habe ich meinen Laufer 59, der dem Gegenkönig so gefährlich werden kann, so wie meiner Dame 61 die Freiheit verschaft, auf verschiedenen Richtungen nach einem Ziele wirken zu können, und sehe meinen König, nachdem ich meinen Springer 58 auf 52 oder 43 gestellt, durch Rochiren — wenn es nöthig wird — auf 58 und 59 im sicheren Port.

Mein zweiter Zug bestimmt schon die Tendenz meiner Parthie, indem ich mit dem Laufer auf 38 gehe, ist es die Laufferparthie; geht mein Bauer 54, 53, so wird es ein Gambit, der Gegner mag nun den Bauer, den ich umsonst hingebe, nehmen oder nicht. Ziehe ich im 2ten Zuge den Springer 58, 43, so giebt es zwar nicht immer, doch gegen einen Naturalisten bestimmt die Springerparthie (siehe Musterspiele A. Verläßt man diesen Gesichts-

punkt nicht, stellt man seine Bauern dergestalt, daß sie in die feindliche Linie einzudringen drohen und keine der eigenen Offiziere geniren, oder durch diese genirt sind, so wird der Erfolg nicht zweifelhaft für den Anziehenden seyn, zumal, wenn man den Angriff ununterbrochen fortsetzt, und sollte man dies auch nicht anders als mit dem Verluste einer Figur bewerkstelligen; denn nicht die Zahl, noch die Stärke der Figuren entscheidet, sondern meistens der Angriff und vorzüglich die Lage. Alle später angeführten Endpartheien liefern den unwidersprechlichen Beweis hiervon — obschon es öfters kaum denkbar scheint, die eigene Parthie zu retten.

Den Angreifenden warne ich, die Offiziere, welche attakiren, besonders zwei Springer in der Nähe des feindlichen Königs — nicht umtauschen zu lassen, oder selbst zu tauschen; es sey denn, daß das Mattgeben oder Verhindern es durchaus erfordere. So wie sich der Angegriffene stets dafür hüten soll, nicht zwei Springer in der Nähe seines Königs zu dulden, weil sie die gefährlichste Lage geben, und das Matt selten zu retten ist.

Wer nach einem berechneten Plane spielt, welcher durch die ersten Züge gegründet wurde, hat mit dem Angriff auch stets eine Vertheidigung verbunden. Nicht so der Naturalist, der, ein Mal zurückgeschlagen, öfters die gefährlichste Blöße gibt — und nun selbst angegriffen, meistens erliegen muß,

da er die Mittel nicht kennt, seine Truppen schnell und gehörig zu verwenden.

Nach meiner Einsicht und Erfahrung finde ich es gut, wenn man sich selbst dann in offensiven Zustand zu versetzen strebt, wenn einem das Loos des zweiten — Nachzug bestimmt ist, wie ich in meinem Rückgambit gegen die Lauferparthie, und dem Begegnen des Gambit in meinen Musterspielen darzustellen bemüht bin.

Nicht immer ist es gut, eine unbeschützt stehende Figur umsonst zu nehmen, und öfters ist das alte Schachsprüchlein anwendbar: "So dir dein Gegner etwas zu nehmen giebt, sieh es an und nimm es nicht!" weil es leicht eine Lockspeise seyn dürfte, die zum gänzlichen Verderben, oder doch wenigstens zum Nachtheile ausschlagen könnte. Ist aber die Figur aus Zerstreuung oder Uebereilung preis gegeben, so soll man sie um so weniger nehmen — vorausgesetzt, daß sie auf diesem Platze mir selbst nicht schädlich ist, oder bald werden kann — da es keine Ehre bringt, durch des Gegners Versehen die Parthie zu gewinnen. Ja ich würde ihn sogar warnen, die Figur zu retten, weil ich es nur dann für einen ehrenvollen Sieg erkenne, den Feind aller angewendeten Mühe, Aufmerksamkeit und möglich guten Berechnung unerachtet dennoch unterliegen zu sehen. Die Figuren aber, die mich hindern, auf einen gewissen Punkt gehörig zu wirken, sollen und müssen genommen werden.

Man gehe nach einem Bauernzuge nie mit der

Dame allein ins Freie zum Angriff, denn die Dame, obwohl eine der stärksten und gefährlichsten Offiziere, ist, allein hingestellt, eine armselige Figur, weil die feindlichen Springer, Laufer und Bauern sogleich Jagd auf sie machen, und sie nicht vermögend ist, so vielen Anfällen zu widerstehen; geht sie nun nicht sogleich auf ihren alten Standpunkt zurück, so ist sie mit ihrem König in die mißlichste Lage versetzt, indem sie dem Gegner die Mittel verschafft hat, mit Vortheil alle seine Truppen in die Schlachtlinie zu ziehen und das Gefecht zu eröffnen — während ihrerseits noch alles im Lager steht.

Man hüte sich ja, einen Springer vor den Thurmbauer — das ist: auf 17, 24, 41 oder 48 — zu stellen, wenn einer der feindlichen Laufer Freiheit hat, ihn nehmen zu können. Denn nur des Königs oder der Dame Bauer ist in der Regel als Doppelbauer (— nämlich wenn er vor einen andern Bauer zu stehen kommt —) gut; alle übrigen schlecht; ein Bauer vor einen Thurmbauer aber gesetzt, der schlechteste, weil nicht allein beide unbrauchbar werden, sondern auch, weil ihre Verbindung getrennt, die Figuren im Hintergrunde blosgestellt und dem Thurme die Freiheit genommen ist, nach Willkühr zu gehen.

Niemals ziehe man den Bauer, der vor dem Königslaufer steht, (der von 61, 11, 54 oder 14) einen oder zwei Schritte, als in der höchsten Noth als Rettungsmittel — außer, wenn man den ersten

Zug hat und Gambit spielen will. Von diesem Zuge, den nur wenige meiner vielen Gegner beachteten, hängt der Verlust der Parthie um so gewisser ab, wenn der vorgerückte Bauer eine der feindlichen Figuren umsonst nehmen kann oder nimmt, was ich später durch sechs Beispiele zu erweisen suche.

Eben so ist es schädlich, einen Bauer so zu stellen, daß der Laufer, welcher neben dem König steht, nicht heraus gehen kann. Dieser Offizier ist in jeder Parthie zu wichtig, um ihn in Unthätigkeit zu versetzen, und zum Schutze dient er seinem Könige selten.

Die Thürme ziehe man ja nicht beim Beginnen eines Spiels ins Freie, weil sie keinen Raum zu gehen haben, sondern lasse sie aus dem Hintergrunde wirken; es sey denn, daß eine besondere Lage es gebietet, um das Matt zu geben oder zu hindern.

Wo möglich ziehe man die Bauern so, daß beide Laufer eine freie Linie erhalten.

War man vermögend, zwei Bauern neben einander in die Mitte des Schachbrettes zu bringen, ohne daß einer genommen werden konnte, so muß man alles aufbieten, diese zu erhalten, und nur dann einen davon vorrücken, wenn sie getrennt werden sollten, oder einer genommen werden könnte. Diese zwei Bauern, besonders wenn ihnen kein feindlicher entgegen steht, gut gespielt — wie es die Tendenz der Lauferparthie zeigt — entscheiden bestimmt. Von den gefährlichen Folgen dieser zwei Bauern überzeugt, suche ich sie, wenn mein Gegner darauf

ausgeht, selbst mit dem Opfer eines Offiziers zu trennen, oder ich nehme die Lauferparthie nicht an (das heißt, ich mache die gehörigen Gegenzüge dieser Parthie nicht) und spiele den Rückgambit (Gambit im Nachzuge.)

Im Anfang oder der Mitte der Parthie nehme man sich vor den Fehler in Acht, einen feindlichen Thurm und Bauer gegen Laufer und Springer, oder einen Springer gegen einen Thurm zu tauschen! Denn die Thürme, einzelne Fälle abgerechnet, sind nur am Ende des Spieles wichtig; ein Laufer, besonders aber ein Springer in der Mitte der Parthie, ist von vorzüglichem Werthe, weil er so herrlich verwendet werden kann. Wer die Meinung hegt, daß mit dem Verluste der Dame, gegen einen geringen Offizier, unter gleichen Spielern die Parthie verloren sey, ist meiner Erfahrung gemäß in großer Irrung! Vorausgesetzt, daß meine Lage nicht schlecht ist und ich die Attake nicht verliere. — Hier erinnere ich mich, daß es mir eines Tages im Jahre 1816 zu Wien sehr auffiel, als der große Meister, Herr Allgaier, nach dem Verluste seiner Dame gegen einen Laufer, zu seinem würdigen Gegner ruhig sagte: „Wozu brauche ich eine Königin, oder überhaupt alle Offiziere? Den König aber muß ich haben!" — Damals konnte ich mich nicht von der Wahrheit dieses Satzes überzeugen; doch später fand ich, wie sehr er recht hat, und verweise jeden Zweifler an seine herrliche Parthie, welche er die Unüberwindliche nennt, und vorzüglich auf die am Schluss-

dieses Buches folgenden Endparthieen. — Von dieser unüberwindlichen werde ich eine, obwohl unvollkommene Zeichnung liefern; denn die richtige Berechnung, die er durch das Opfern der Dame aufgestellt, ist meinem Gedächtnisse zum Theil entschwunden und sein Werk mir nicht vor Augen.

In so fern man den Angriff auf den feindlichen König nicht zu unterbrechen für gut findet — lasse man sich seine Bauern nicht leichtsinnig nehmen, indem öfters auch nur ein Bauer das Spiel entscheidet.

Man suche wo möglich gegen das Ende des Spiels lieber einen oder zwei Laufer, als einen oder zwei Springer zu erhalten; denn ersterer vor (— gegen den Feind —) einen eignen Bauer gestellt, beschützt er diesen und wird beschützt, dahingegen der Springer seinen Bauer sogleich verlassen und preis geben muß, wenn der feindliche König in seine Nähe kömmt. Wie wichtig aber am Ende des Spieles ein Laufer nicht sowohl ein Springer werden kann, wird weiterhin erörtert werden. — Die wenigen Fälle, wo eine Parthie durch einen Laufer Remis, durch einen Springer jedoch gewonnen wird, sind nicht in Anschlag zu bringen. Für den Neuling habe ich noch zu bemerken, daß das Schlagen der Steine (— Wegnehmen der Figuren —) Willkühr ist.

Bemerkungen über die Endungen der Spiele.

Mit einem Bauer allein kann man die Parthie nicht gewinnen, wenn sich ihm der feindliche König stets in oder etwas unter der Hälfte des Schachbrettes gerade entgegen stellt, und wenn er einen Zug zu machen hat, immer auf die Seite des Gegenkönigs, dann wieder in gerader Richtung unter den Bauer geht. Somit wäre es Remis oder Schachpatt.

Ein Bauer wird zur Dame gebracht, wenn sein König vor ihn zu treten vermögend ist.

Zwei Bauern gegen einen müssen beinahe in allen Fällen gewinnen, wenn der König nicht einen seiner Bauern gegen den einzelnen vertauscht.

Ein Bauer und ein Offizier muß in jedem Falle gewinnen; den Bauer ausgenommen, der die Thurmlinie hat, es sey denn, man habe einen Laufer von der Farbe des Eckfeldes, wohin der Bauer gehen will.

Zwei Springer gegen einen entblößten König können nicht Matt machen.

Zwei Laufer gegen einen entblößten König geben Matt.

Ein Laufer — gleichviel, welcher, und ein Springer geben Matt.

Ein Thurm und ein Springer geben Matt.

Ein Thurm gegen einen Springer ist Remis oder Patt.

Ein Thurm gegen einen Laufer ist Remis oder Patt.

Ein Thurm und Springer gegen einen Thurm Remis oder Patt.

Ein Thurm und ein Laufer gegen eine Dame Remis oder Patt.

Ein Thurm gegen Laufer und Bauer Remis.

Ein Thurm gegen Springer und Bauer Remis.

Eine Dame gegen Thurm und 2 Bauern Remis.

Ein Thurm gegen Thurm ist auch Remis.

Ein Thurm und Laufer gegen einen Thurm, gibt Matt, ohne, oder mit Verlust des feindlichen Thurms.

Eine Dame gegen Laufer und Springer ist Matt.

Regeln.

1) Wenn vor dem Beginnen eines Spieles keine mündliche Uebereinkunft der Spielenden, in Hinsicht der Farbe der Figuren, und wer den ersten Zug zu machen hat, Statt fand, wird nach den Regeln für jede Parthie gelooßt. Doch bezieht sich das Looßen der zweiten und folgenden Partheien für diesen Tag nur auf das Anziehen, nicht auf den Wechsel der Farben der Figuren; es sey denn, daß man auch hierüber vor dem ersten Spiele das Nöthige verabredet. Dieses Looßen geschieht indem einer der Spielenden zwei Figuren von verschiedenen Farben in beide Hände nimmt, und dem Gegner, diese vorhaltend, rathen läßt, welche Farbe den ersten Zug

zu machen hat. Die Farbe der Figuren, welche die Spielenden zu haben wünschen, muß früher bestimmt werden.

2) Bemerkt man nach dem dritten Zuge des Nachziehenden (— der den zweiten Zug hat —) daß das Brett oder die Figuren falsch — unrichtig aufgestellt wurden — gleichviel welche Figur und wo sie steht — so muß diese Parthie so geendet werden. Vor dem dritten Zuge des Nachziehenden darf man die Stellung der Figuren und des Brettes ändern.

3) Die Figur, die der Spielende berührt, muß gehen und auf dem Felde stehen bleiben wohin sie gestellt ward. Den Zug zurückmachen, ändern wollen, heißt die Parthie verloren geben! Daher sehe man sich das Spiel gut an, und überlege wohl, wohin eine berührte Figur zu gehen hat. Der abscheuliche Mißbrauch, indem man gewöhnlich sagt "ich habe ja noch die Hand auf der Figur" wird nicht angenommen, verworfen, und die Parthie für dem für verloren erklärt, der die gezogene Figur auf einen zweiten Platz setzen will. Man glaube ja nicht, daß hier zu viel Strenge obwaltet! Denn wollte ich obige Ausrede als geltend annehmen, was hindert mich, mit der Hand auf der Figur statt einen 3 bis 10 Züge in einem fort zu machen und so das Spiel zu untersuchen. Dann aber ist es Probe — Studium — wie zu Hause, wo ich gewisse Züge zu untersuchen strebe, nicht Spiel! —

3) Anders ist es die Parthie im Geist, und wirklich aufgestellt zu sehen.

4) Der alte Gebrauch, mit zwei Bauern anzufangen, ist für den An-Erstziehenden als schädlich verworfen und durch anerkannte Meister angenommen worden, daß man mit einem Bauer anfangen soll; daher rathe ich jedem, der in seinem Spiele nicht zurückkommen will, vor der ersten Parthie das Anziehen mit einem Bauer um so mehr zu verabreden, da es als Regel angenommen ward.

5) Der König allein ist unverletzbar und nicht zu nehmen. Steht er so, daß er genommen werden könnte, so wird er für Schachmatt erklärt und hat verloren. Steht er in der Richtung einer feindlichen Figur, die ihm zu nehmen drohet, so muß er gewarnt werden, durch den Ausruf: Schach! Kann man das Schach nicht bedecken oder die Schachbietende Figur nehmen, wie ich früher erklärt, so muß der König gehen.

6) Kann er aber nicht gehen ohne wieder in Schach zu kommen, so ist es ein sogenannter blinder Matt und die Parthie als Remis (— nicht gewonnen noch verloren —) zu betrachten, weil der Schachbietende nur Schach und nicht in einem: Schachmatt gesagt hat. Sollte das Wort "Matt" nach einer kleinen Pause erst erfolgen, so wird es nicht angenommen und die Parthie ist Remis; denn der Schachbietende sah das Matt selbst nicht und sucht den Fehler zu verbessern.

Man sage also: Schachmatt, oder Schach und Matt in einem.

7) Steht der König so, daß er, weil er gehen muß, überall ins Schach ginge, ohne daß ihm dieses vor dem Gehen geboten wurde, so ist er Schachpatt. Das heißt, die Parthie ist geendet und der Schachpattwerdende gewinnt in Deutschland die Hälfte des auf diese Parthie gesetzten Geldes der Spielenden, in England den ganzen Betrag wie eine gewonnene Parthie. Schachmatt ist der König dann, wenn er den Schach nicht zu decken oder zu nehmen vermag, noch gehen kann.

8) Es steht jedem frei den König so zu entblößen, daß er auch den letzten Bauer verliert. Unsere Vorfahren waren der sehr irrigen Meinung: man dürfe dem Könige nicht alle Figuren nehmen und müsse ihm eine lassen. Auf welchen schwachen Füßen diese kuriose Meinung aufgestellt war, ist vorlängst von würdigen Meistern bewiesen, und springt so sehr von selbst in die Augen, daß ich es nicht nöthig finde noch etwas hinzuzufügen.

9) Das Rochiren (Wechseln des Königs mit dem Thurme, gleichviel mit welchem) geschieht, indem der König, rechts oder links, stets zwei Schritte auf einmal seitwärts geht, und der Thurm sich neben ihm stellt, als: König von 60 auf 58, Thurm von 57 auf 59, oder König von 60 auf 62 und Thurm von 64 auf 61, und eben so der weiße König von 4 auf 3 und der

Thurm 1 auf 2, oder von 4 auf 6, und der Thurm von 8 auf 5. Das Rochiren soll so spät als möglich, und nur um den Angriff zu verstärken oder sich zu decken geschehen, weil hierdurch ein Zug verloren geht. Allgaiern sah ich öfters freiwillig auf das Rochiren verzichten — auch wo er es gar nicht nöthig hatte — um einen Zug nicht zu verlieren.

10) Der König darf nicht Rochiren, indem ihm Schach geboten wird, oder wenn er schon von seinem Standpunkte gewichen, oder mit dem Thurme nicht der auch schon einen Zug gethan. Eben so wenig darf er dahin Rochiren wo er im Schach stände, noch über eine Linie einer feindlichen Figur durch welche er ins Schach käme. Z. B. der König wollte von 60 auf 58 Rochiren und ein feindlicher Thurm oder die Dame stände auf der offenen Linie von 51 bis 3, oder die Dame oder der Laufer stände auf der schiefen und offenen Linie von 59 bis 24, oder auch ein feindlicher Springer wäre auf 42 oder 44 postirt, oder auch die Felder von 58 bis 10 wären ledig und auf 2 stände die Dame oder ein feindlicher Thurm. Kann er aber das Schach bedecken oder durch Nehmen beseitigen, ist er und der Thurm nicht gegangen, so ist ihm das Rochiren, trotz allem Schachbieten, unbenommen. Daß man nur einmal Rochiren kann, versteht sich von selbst.

11) Daß ein Bauer an einen feindlichen Bauer nicht vorüberziehen darf, wohl aber an jedem

Offizier, in so fern es der Gegner nicht genehmigen will, ist schon beim Gange der Bauern (— siehe Gang der Figuren —) gesagt worden; eben so, wie ein Bauer Offizier werden kann.

12) Gibt man dem Gegner eine Figur vor (wenn eine vor dem Beginnen des Spieles vom Schachbrette weggenommen wird) und ist es ein Offizier, so hat der Vorgebende das Recht, den Bauer, welcher vor den vorgegebenen Offizier steht oder zu stehen kommt, vor dem ersten Zuge des Spiels, einen Schritt vorwärts zu ziehen, ohne daß diesem Bauer das Recht benommen ist, von seinem neuem Standpunkte das erstemal, in einem, zwei Schritte zu gehen.

13) Wer einen Offizier vor gibt, hat das Recht des ersten Zuges; Loos oder Verabredung gelten hier nicht. Das Vorgeben eines Bauers aber bestimmt nicht den ersten Zug.

14) Wenn vorhinein nichts verabredet worden, so ist kein Spielender verbunden eine gewisse Parthie an ein und denselben Tag zu beenden (auszuspielen) wohl aber am zweiten Tage; sonst ist der, welcher zuerst die Parthie unterbricht, als verlierender zu betrachten. Nur Krankheit ꝛc. entschuldigt, irgend eine Reise ꝛc. nicht.

15) Fehlet eine Figur beim Aufstellen derselben oder dem Beginnen des Spieles und man bemerkt dies erst nach dem dritten Zuge, so muß die Parthie so ausgespielt werden. Derselbe Fall tritt ein, wenn man eine vorzugebende Figur

vergißt vom Schachbrett weg zu stellen. Derjenige aber, welcher die Figur hätte vorbekommen sollen, kann die Parthie nicht mehr verlieren wohl aber gewinnen. Denn wenn er sie verliert, so gilt dies nur für Remis.

16) Wenn ein Spieler Schach sagt ohne es wirklich zu geben, und der Gegner einen Zug deßhalb macht, so ist es ihm erlaubt, wenn er es bemerkt — diesen Zug zurück zu nehmen.

17) Sollte bei dem Ende eines Spieles Jemand nicht im Stande seyn ein schweres Matt zu machen, z. B. mit einem Laufer und Springer, oder mit einem Thurm und Laufer gegen einen Thurm, so soll auf Ansuchen des andern Spielers der Schluß des Spieles auf höchstens 50 Züge festgesetzt werden.

Erste Laufer-Parthie.

(Alle Figuren werden von jetzt blos mit ihrem Anfangsbuchstaben — Schach mit einem †, Schachmatt mit †m, und Veränderung des Spiels mit V bezeichnet.)

(Schwarz hat in allen Parthieen den ersten Zug.)

Schwarz.	Weiß.
1ster Zug. B. von 52 auf 36.	B. von 12 auf 28.

Weiß hat keinen besseren Gegenzug, als diesen B., indem der L. und die D. auch Freiheit zu ziehen

erhalten; so wie es keinen besseren zweiten oder Gegenzug giebt, als den eben folgenden, wenn Schwarz mit seinem L. geht. Die so irrige Meinung: als könne, nach dem Königsbauerzuge, der L. 3 einen Zug später auch heraus, daher es besser seyn dürfte, mit dem S. 2, 19 zu gehen, welcher den B. 36 bedroht, den Schwarz nun beschützen, also auf das Vorrücken und Wirken der Mittelbauern verzichten müßte — wird die Springerparthie auseinander setzen, und den Beweis liefern, wie schädlich auch nur ein solcher irregulärer Zug werden kann.

2) L. von 59 auf 38. L. von 3 auf 30.

3) S. von 58 auf 43. S. von 7 auf 22.

Leider giebt es im Nachziehen für Weiß keinen besseren Zug, als diesen, welcher den B. 14 am Fortschreiten hindert. Indeß ist hierdurch ein Offizier ins Freie gebracht, worauf Jeder vorzüglich zu sehen hat; denn die Bauern sollen nur einzeln als Plänkler das Gefecht engagiren, doch die Offiziere die Schlacht schlagen. Der B. 13, 21 wäre also weniger gut, minder noch die D. 5, 12 oder auf 19, weil sie zum Angriff und nicht zur Vertheidigung verwendet werden soll. Den B. 11, 19 aber gesetzt, bringt den schnellen Verlust der Parthie. (Siehe die 6 Beispiele am Ende.)

4) B. von 54 auf 46. S. von 2 auf 19.

wollte nun die D. 5, 12 ziehen, so würde ich so-

gleich Rochiren, sodann doch mit dem B. 53, 37 gehen und die Mittelbauern herstellen; denn die D. darf den B. 36 — nachdem der B. 28, 37 geschlagen — nicht nehmen, weil mein T. 59, 60 Doppel † geben kann und die D. verloren wäre.

5) B. von 53 auf 37. B. von 28 auf 37.

Welche Kreuz- und Querzüge die Herren Naturalisten oft machen, hat mir einer der besseren erst kürzlich bethätigt, indem er, anstatt mit dem B. 28, 37 zu nehmen, mit seinem S. 22, 32 sprang, in der Meinung, für seinen weißen L. meinen auf 38 zu nehmen, die Bauern getrennt zu wissen, vielleicht den von 36 auch zu erwischen, oder falls ich auf 47 zöge, den L. doch zu nehmen, und während mein B. 56 den S. nehmen muß, indem er meinen T. auf 64 angreift, mit seinem L. zurück zu ziehen, und hiermit meinen ganzen Angriff in eine Vertheidigung verwandelt zu sehen. Aber mit Blitzesschnelle nahm mein L. 38 den B. 11 und bot †. Nach langem Besinnen nahm er mit dem K. diesen L., nachdem er sah, daß die Rochade, so wie sein L. 30, doch verloren ist, und wie Gewitterstürm drang ich durch das † mit dem S. 43, 28 neuerdings auf ihn ein, zog die D. von 61 und den L. 62, ohne den von 30 zu nehmen, und im 9ten Zuge hatte er die Wahl, einen Offizier und noch einen Bauer umsonst, oder die Dame zu verlieren, oder mitten im Brett Matt zu werden, da er einen Fehl-

zug gemacht, was ich leicht vermuthen konnte, indem ich den Angriff ununterbrochen und schnell fortgesetzt habe, bis mein Gegner, eingekeilt zwischen meine Offiziere, freiwillig die Segel strich, und wir die Parthie als neu da wieder anfingen, wo ich hier geendet. Er nahm also 28, 37. — Wer nun von 46, 37 wieder nimmt, muß — unter gleichen Spielern — die Parthie verlieren, denn der L. von 30 würde sogleich † auf 39 bieten, und gleichviel, was man versetzt, (denn der L. auf 39 ist ja durch den S. 22 gedeckt) würde der S. den B. 36 nehmen (oder der B. 13 zöge auf 29). Sind aber in dieser Parthie keine Mittelbauern vorhanden, so ist sie eine der langweiligsten und armseligsten, und nur durch Fehler des Nachziehenden zu gewinnen.

6) B. von 36 auf 28.

Dieser B. geht wegen dem so eben erwähnten Gegenstand und auch deßhalb vor, um den S. 19 auf einen schlechteren Standpunkt zu versetzen, (der Zug von 5 auf 12 würde zu nichts helfen, da ich sogleich Rochire und sodann diesen S., oder, falls der von 22 auf 28 zöge, sogleich mit 43 nehme und mit dem T. auf 60 †, K. und D. drohe) die Mittelbauern zu schließen und dem B. 11 künftig das Gehen zu erschweren.

S. von 19 auf 34.

Auf seinem alten Standpunkte hätte er nun den

schlechtesten Platz, auf 36 stände er deßhalb nicht gut, weil, nachdem mein B. 46, 37 genommen, meine D. auf 45 gestellt, künftig dem weißen K. sehr gefährlich werden könnte und den S. angriff; hier aber greift er den B. 28 doppelt an.

7) B. von 46 auf 37.

Der feindliche L. ist attakirt und gezwungen † zu bieten. In dieser Parthie ist es unumgänglich nöthig, den feindlichen L. zum Abtauschen zu zwingen, oder ihm eine solche Stellung zu geben, durch welche er meine Mittelbauern nicht nehmen kann, so wie es seinerseits sehr fehlerhaft ist, diesen ohne die höchste Noth zu wechseln.

L. von 30 auf 39 †.

Das Zurückgehen auf 23 würde ihm weniger frommen, wie es die zweite Laufer-Parthie im 6ten Zuge darthut, so wie auch das Aufziehen der weißen Bauern 13 und 14 (siehe zweite Laufer-Parthie 7. u. 8. Zug) meine Tendenz, durch die Mittelbauern so kräftig zu wirken, nicht zu vereiteln vermag.

8) L. von 62 auf 53. B. von 16 auf 24.

da der L. durch seinen S. gedeckt ist, will er durch Vorziehen seines B. einen Zug gewinnen.

9) B. v. 56 a. 48. L. v. 39 a. 32.

10) B. v. 55 a. 39. L. v. 32 a. 23.

11) L. v. 63 a. 44. den B. 37 zu decken. L. v. 23 a. 16.

der L. scheut das Aufziehen des B. 37, 29 künftig — und darf auch seine Bauern im Rücken nicht geniren, so wie er darauf Rücksicht nehmen muß, wenn mein S. 63, 46 gegangen, nicht von diesem von 29 oder 40 genommen zu werden und einen schlechten Doppelbauer zu haben, oder dann doch diesen Zug auf 16 machen zu müssen.

12) S. v. 63 a. 46. B v. 15 a. 31.

geschieht, um den S. 46 und L. 38 zu geniren, und da der B. 13 nicht rathsam wäre zu ziehen, der L. 6 als unbrauchbar zu betrachten ist, so will Weiß diesen aus dem Hintergrunde wirken lassen. In der zweiten Parthie kommt er aber in schnellere Thätigkeit.

13) L. v. 38 a. 56.

der verlorne Zug des weißen Laufers ist somit durch diesen des schwarzen eingebracht.

Rochirt v. 4 a. 2. v. 1 a. 3.

14) B. v. 49 a. 41. (1ste Veränderung) S. v. 34 a. 17.

15) L. v. 44 a. 17. B. v. 10 a. 17.

Wer etwa die Meinung hegt, daß ich den weißen S. einen schlechten Zug machen lasse, indem er auf 17 springt und somit das Matt seines Königs im 46sten Zuge selbst bewirkt — den ver-

weise ich auf die erste Veränderung dieses Spieles, welche den Beweis liefert, daß der S. auf 44 den L. nehmend, das Matt um zwölf Züge befördert. Oder soll sich der S. von dem B. 49 freiwillig und umsonst nehmen, und einen offenen T. auf seinen K. machen lassen? — Daß Weiß jetzt schon sehr mißlich steht, rührt nicht von seinen nicht guten Zügen, sondern davon her, daß Schwarz den ersten Zug hat und daher seine Figuren früher und gehörig zu stellen vermag.

16) S. v. 46 a. 36. K. v. 2 a. 10.

Da nun Weiß den Springerzug auf 19 nicht abzuwenden vermag, und, indem der König † bekäme, doch gehen müßte, so sucht er bei Zeiten eine Deckung für den B. 9 vorzubereiten, welcher so leicht durch meine D. 45 oder L. auf 63 doppelt angegriffen werden dürfte.

17) S. v. 36 a. 19. S. v. 22 a. 12.

Weiß sieht die gefährliche Lage, indem der S. 43, 33 gesetzt, auf 27 † bieten, den B. 17 nehmen und im zweiten Zuge darauf durch meine D. auf 34 oder 45 gestellt, der K. dergestalt angegriffen würde, daß er sich nach wenigen Zügen ergeben müßte; daher geht der S. 22, 12, um das Feld 27 und 28 zu decken.

18) D. v. 61 a. 45. T. v. 3 a. 1.

---

wegen dem Matt auf 9; — den S. 12, 18 setzen, würde die Lage des Weißen verschlimmern, weil

ich mit dem S. 19, 25 sogleich † böte, hierauf mit der D. 45 auf 44 gehen, den B 17 nehmen und so das Matt durch die D. und die zwei S. unabwendbar geben könnte.

19) S. v. 43 a. 33. B. v. 13 a. 21.

---

der L. 6 will den † auf 27 abwenden, um den S. 12 vom Abtauschen zu befreien, da dieser allein zur Vertheidigung seines K. in der Nähe ist; zu gleicher Zeit werden die so lästigen Mittelbauern angegriffen.

20) S. v. 19 a. 25 †. K. v. 10 a. 3.

Zöge der K. auf 2, so wird folgendes Spiel gemacht:

D. 45. 42 †.	S. 12. 18.
S. 33. 18.	B. 9. 18.
D. 42. 18 †.	K. 2. 3.

er darf wegen dem L. 56 die D. nicht nehmen —; D. 18. 11 Matt. Oder:

	K. 10. 2.
D. 45. 42 †.	K. 2. 3.
D. 42. 10 †.	K. 3. 4.
S. 25. 19 †m!	

Um das schnelle Matt zu retten, müßte sich die D. 5, nachdem ich ihren S. auf 48 genommen, auf 26 setzen. Nun aber würde ich ohne Weiteres die D. mit der meinen tauschen, und durch meinen S. 18 sodann den T. 1 umsonst nehmen, das heißt: ich hätte D. u. S. verloren, dagegen die D., den S. und den T. erhalten und müßte folglich die Parthie leicht gewinnen. Auch folgendes Spiel wäre gut, wenn der K. auf 2 zöge.

	K. 10. 2.
D. 45. 44.	D. 5. 3.

um durch den genommenen B. 11 nicht sogleich auf 10 Matt zu werden.

D. 44. 42 †. S. 12. 18.
S. 33. 18 †. B. 9. 18.
D. 42. 18 †. D. 3. 10.
D. auf 10 †m.

oder auch nach meinem S. † auf 18 — D. 3 wieder auf 5.
S. 18. 1. K. 2. 3.
nimmt er, so ist sogleich auf 10 †m.
D. 42. 10 †. K. 3. 4 oder 12.
D. 10. 11 †m.

21). D. v. 45 a. 43. D. v. 5 a. 4.

Das Weitergehen mit dem B. 21, 29 würde wohl das †m. auf 11, doch nicht den vorhin bezeichneten hindern, indem ich unmittelbar auf den Bauernzug auf 29 mit meiner D. auf 19 zöge, auf 10 † — der K. müßte hierauf auf 4 —, und mit dem S. 25, 19 †m. geben würde. Diesen †m. abzuwenden blieb ihm nur das traurige Mittel übrig, den S. 12, 22 zu setzen (— denn auf 18 oder 27 gestellt, würde ich die D. auf 5 nehmen und ebenfalls †m. geben —) und das Abtauschen der D. anzubieten. Aber hierdurch wäre sein Verderben nur etwas verschoben, nicht gänzlich beseitigt. Hier der Beweiß. Also der

B. 21. 29.
1r Z. D. 43. 19. S. 12. 22 †.
2r Z. D. 19. 1 †. K. 3. 12.
3r Z. D. 1. 19 †. K. 12. 3.
4r Z. D. 19. 17 †. K. 3. 12.
5r Z. D. 17. 19 †. K. 12. 3.
6r Z. D. 19. 22. T. 8. 7.

Weiß darf den T. 8 nicht verlieren, weil er der letzte ist, den er besitzt, zudem auch beide L. 16 und 6 angegriffen wären, der Verlust des S. 33 hingegen mich gar nicht kümmern könnte, da ich den von 25 sogleich auf 19 setzen und durch Rochiren das Spiel bald beenden müßte. Er zieht also den T.

7r Z. D. 22. 17 †. K. 3. 4.
S. 25. 19 †. K. 14. 13.

auf 3 darf er nicht zurück, weil der S. 10, 20 Doppel † gäbe und die D. 5 verloren wäre. —

8r Z. B. 28. 20 †. K. 13. 21.

hätte der B. 11 den auf 20 genommen, so hätte die D. 17, 20 †m. gegeben.

9r Z. S. 33. 27 †. K. 21. 22.

10r Z. B. 20. 12 ††. K. 22. 15 od. L. 6, 20,

und die D. von 5 ist doch durch meinen B. 12 verloren.

Oder vom 5ten Zuge an:

5r Z. D. 17. 19 †. K. 12. 13.

6r Z. D. 19. 11 †. S. 22. 12.

7r Z. S. 33, 27. B. 14. 22.

L. 6, 15 ist nicht so gut, weil S. 25, 19 † und S. 27, 12 †m. gibt.

8r Z. S. 25. 19 †. K. 13. 14.

9r Z. S. 27. 12. L. 6. 13.

10r Z. T. 64. 62. T. 7. 23.

wegen S. † auf 22, wodurch der K. einen Abzug † auf 32 erhält und die Wahl hätte durch den S. 19, 29 auf 23 oder 5 †m. zu werden.

11r Z. L. 56. 29.

hiermit will ich die kleinen Beispiele enden, denn jeder nur etwas Schachkundige sieht wohl, daß es nur weniger Züge bedarf, um das †m. zu bewerkstelligen.

Hier, wo die weiße D. den T. 8 umsonst preis gibt, ist die Parthie für den nur etwas eingeübten Schachspieler so gut als geendet. Denn wer einen T. weniger besitzt und noch dazu in einer schlechten Lage ist, wird wohl gern die Parthie aufgeben. Um indeß meine Tendenz dieser Parthie dem Anfänger mitzutheilen, und zu beweisen, daß es nicht nöthig ist, kleinlich den T. zu nehmen, um die Parthie zu gewinnen, theile

ich zum 22sten Zuge, nach welchem ich zwar bald doch einen T. nehme, dagegen später einen anderen Offizier freiwillig hingebe.

22) D. v. 43 a. 19. S. v. 12 a. 18.

um den T. 1 zu decken.

23) S. v. 33 a. 18 †. B. v. 9 a. 18.

der K. darf nicht gehen wegen † m. auf 10.

24) D. v. 19 a. 1 †.

Das Ende der Parthie gibt den Aufschluß, warum die D. diesen und nicht den T. 8 genommen hat. Im letzten Falle wären die Bauern nie so weit vorgerückt.

K v. 5. a. 12 †.

25) D. v. 1 a. 4 †. K. v. 12 a. 4.

Meine D. wechselt nun, um den S. 25 und die angegriffenen Mittelbauern zu retten.

26) S. v. 25 a. 19 †. K. v. 4. a. 3.

geht dahin, um durch ein zweites † nicht etwa einen B. zu verlieren.

27) T. v. 64 a. 61. den B. 37 zu decken. L. v. 6 a. 15.

28) Rochirt K. a. 58 T. a. 59. T. v. 8 a. 5.

um den S. auf 13 zu hindern.

29) S v. 19 a. 34. B. v. 17 a. 25.

sonst nähme ihn der S.

30) S. v. 34 a. 44. T. v. 54. 4.

um den B. 28 zu nehmen.

31) B. v. 51 a. 35. B. v. 14 a. 30.

durch diesen Zug geschieht der letzte Versuch, die Bauern zu trennen. Nach meiner Ansicht wäre die Parthie des Schwarzen als Remis, wo nicht als verloren zu betrachten, wenn man diese Bauern nennen ließe und den S. schonen wollte, weil zwei L. ihre B. nicht allein vertheidigen, sondern die übrigen Bauern — denn die in der Mitte wären ja sogleich verloren — angreifen und wegnehmen dürften. Die Figur, die Weiß weniger hat, wäre durch die genommenen Bauern nicht allein ersetzt, sondern der T. 4 würde sodann auf 52 ziehen und im günstigsten Falle für mich Remis erzwingen. (Denn nach dem nicht zu vermeidenden † auf 59, durch den L. 15 unterstützt, zöge der T. von dort immer in die Linie bis 55 oder 56 und nähme, nach dem geringsten Fehlzug der Schwarzen, im Abzug † eine Figur nach der anderen. Den T. 59 dürfte man aber nicht auf 51 vorsetzen, weil ihn der feindliche T. 52 — durch den offenen L. 16 sogleich umsonst nehmen würde.)

32) B. v. 28 a. 21. T. v. 4 a. 44.

Nimmt Weiß nun diesen nicht, sondern den B. 30, 37, so gehe ich mit dem B. 35, 27, und wenn der B. 18 nicht nimmt, zieht mein T. auf

29 und bringt den B. 21 zur D., aber er kostet einen Offizier; da ich aber schon um einen stärker bin, so wird die günstige Entscheidung sodann um so leichter. Nähme jedoch auf meinen Bauernzug v. 35 a. 27 der B. 37 meinen S. 44, so nehme ich den B. 18 mit dem von 27, kümmere mich um das Weiterziehen des B. 44 nicht, der beide Thürme angreifen kann, wovon einer umsonst verloren geht und bringe den B. 27, 18, oder den von 21 zur D., mit welcher ich bestimmt das † m. bewirke.

33) B. v. 37 a. 30.

Der B. 21 darf nun nicht weiter ziehen, um das folgende Spiel mit aller Kraft machen zu können.

T. v. 44 a. 4.

Wollte sich der T. jetzt auf 52 stellen, um Remis zu machen, so wäre es groß gefehlt, weil ich mit dem T. 59 nun auf 51 zöge. Der T. müßte auf 4, käme aber schon zu spät, denn der B. 21 zöge auf 13, T. 4, 5, T. 51, 52 und die D. wäre in 3 Zügen errungen.

34) T. v. 61 a. 60. L. v. 15 a. 22.

Weiß darf als der Schwächere nicht tauschen, noch weniger mit dem T. 4 wegziehen und den meinigen das Feld 12 occupiren lassen, wodurch ich auf 11 † geben und beide L. angreifen könnte. Mich aber jetzt auf 12 postiren, hieße den B. 21 umsonst hingeben.

35) T. v. 60 a. 28. T. v. 4 a. 28.

Jetzt muß Weiß diesen T. nehmen, weil ich sonst den zweiten von 59 auf 60 stellen und mit dem vorhin beschriebenen Vortheile auf 12 ziehen könnte.

36) B. v. 35. a. 28. L. v. 22. a. 4.

wegen dem doppelt angegriffenen B. 11.

37) B. v. 28 a. 20. B. v. 11 a. 27.

38) B. v. 50 a. 34. L. v. 4 a. 22.

sieht, daß er hier ganz eingeengt wird und sucht darum das Freie zu gewinnen.

39) B. v. 34 a. 27. K. v. 3 a. 10.

40) B. v. 27 a. 19 †.

hätte der B. 18 den auf 27 genommen, anstatt vorhin mit dem K. 3, 10 zu gehen, so wäre Weiß früher † m. geworden.

K. v. 10 a. 17.

41) B. v. 19 a. 11. K. v. 17 a. 26.

42) B. v. 11 a. 3. (wird zur Dame) K. v. 26 a. 33.

43) K. v. 58 a. 49. pc. L. v. 22 a. 43.

Da die Parthie doch verloren ist, so gibt sich der L. preis, um mit so wenig Figuren als möglich † m. zu werden.

44) D. v. 3 a. 19 †. B. v. 18 a. 26.

45) D. v. 19 a. 37 +. L. v. 43 a. 34.

46) D. v. 37 a. 51 + m.

Das Bauernspiel und das hierauf folgende Matt kann wenigstens auf sechserlei Art gegeben werden. Der Schachkundige wird das selbst leicht finden; der Anfänger hingegen, für welchen allein die Anmerkungen, nach den meisten Zügen, hierhin gesetzt sind, soll vorerst die gründliche Anlegung jeder Parthie und deren Tendenz kennen lernen; das Bauernspiel am Ende der Parthie aber muß er meistens nur durch Uebung erlernen, da es zu vielseitig ist, um in der Regel alles angeben zu können. Einige Endbauernspiele stehen am Ende dieses Werkes.

Erste Veränderung dieser Parthie.

Lager — Stellung der Figuren im 13ten Zuge.

Schwarz. T. 57. K. 60. T. 64. B. 50. B. 51. L. 56. B. 49. S. 43. L. 44. S. 46. B. 48. D. 61. B. 37. B. 39. B. 28.

Weiß. K. 2. T. 3. D. 6. L. 6. T. 8. B. 9. B. 10. B. 11. B. 13. B. 14. L. 16. S. 22. B. 24. B. 31. S. 34.

14) B. v. 49 a. 41. Sch. v. 34 d. 44.

16) B. v. 51 a. 44. L. v. 6 a. 15.

der L. geht dahin, um von hieraus zu wirken, da er es im Zentrum nicht kann.

16) Rochirt K. a. 58. T. a. 59. S v. 22 a. 12.

17) S. v. 43 a. 26. S. v. 12 a. 29.

Weiß macht diesen Zug auf 29, um den Gegner zu locken, diesen S. zu nehmen, damit er nicht den besten B. 44 erschnappt und D. 61 und den T. auf 59 angreifen kann. Ließe sich Schwarz verleiten, hierauf Rücksicht zu nehmen, so stände seine Parthie sehr schlecht, weil — wenn der S. 46 auf 29 nähme — die D. 5 den S. auf 26 nimmt, der B. 44 angegriffen, und der schwarze S. auf 29 festgehalten ist; denn indem er weggeht, würde die weiße D. auf 50, von dem L. 15 unterstützt, † m. geben, oder die Mittelbauern würden bestimmt durch die Bauern 13 und 14 aufgelöst werden.

18) D. v. 61 a. 25. drohet mit † m. a. 9. B. v. 9 a. 17.

19) S. v. 46 a. 36. S. v. 29 a. 12.

Die D. gibt den B. 44 so wie den S. 26 preis, indem sie den zweiten S. in die Nähe zieht; nimmt der B. 17 den S. 26, so geht der von 36 auf 26 und das † m. auf 9 erfolgt bestimmt, wenn sich die weiße D. v. 5 a. 26 nicht zum Opfer bringt; doch in diesem Falle wäre die Parthie der Weißen

auch verloren. Folgendes würde das †m. nicht retten, wenn 17, 26 nimmt:

S. 29. 19 †.
T. 59. 19. L. 15. 36.
T. 19. 11. (geht B. 9: 10 a. 11 †. D. a. 9 †m.)
T. 3. 11.

(Wenn Weiß den T. 11 nicht nähme, so hätte ich mit diesem auf 3 †† geboten, der K. selbst hätte meinen T. 3. nehmen müssen, weil ihm zu gleicher Zeit † durch meinen L. 56 geboten wird — worauf meine D. auf 11 †m. gegeben hätte. Nimmt aber der B. 10 den T. 19 sogleich, nachdem dieser den weißen S. dort genommen, so bittet die D. 25, 18 †. (— der B. 11 darf sie nicht nehmen, weil er den K. in das L. † 56 stellen würde —) der K. muß auf 1 und die D. gibt auf 9 †m.)

D. 25. 11 †. K. 2. 1.
D. 11. 25 †. L. 36. 9.
D. 25. 9 †m.

Da die schwarze D. ihre Mittelbauern unbekümmert preis gibt, indem sie sich im Besitz einer sehr drohenden Stellung sieht, so muß der S. 29, 12 um so mehr zur Deckung seines K., als das Feld 18 in Zukunft gesichert seyn soll, weil die feindliche D., mit zwei S. verbunden, die gefährlichste Position gibt, der man selten zu widerstehen vermag. Man glaube ja nicht, daß hierin meine Berechnung unrichtig sey und man einen Vortheil erringe, die allerdings gefährlichen Mittelbauern zu nehmen.

Hier einige Beispiele:

S. 29. 44. greift den T. auf 59 an und der B. 37 ist ungedeckt. Dann spiele ich:

1stes Beispiel.

1r Z. T. 59. 11. L. 16. 37. um † aufzudecken.
2r Z. T. 11. 3 ††. K. 2. 3.
3r Z. D. 25. 11 †m.

2tes Beispiel.

S. 29. 44.
1r Z. T. 59. 11. T. 3. 11.
2r Z. D. 25. 11 †. K. 2. 1.
3r Z. D. 11. 18. L. 15. 36 †.
4r Z. S. 26. 11 †† K. u. D.
K. 1. 2.
5r Z. S. 11. 17 †† durch ihn und den L. 56.
K. 2. 1. zieht er auf 3, so gibt die D. auf 11 Matt.
6r Z. S. 17. 11 †† K. u. D.
K. 1. 2.
7r Z. S. 11. 26 † durch den L. 56.
S. 44. 29.
8r Z. L. 56, 29 †. L. 36. 29. geht der K. auf 3, so wäre wieder Matt.
9r Z. D. 18. 9 †. K. 2. 3.
10r Z. T. 64. 59 †. K. 3. 4.
11r Z. D. 9. 1 †. K. 4. 12.
12r Z. D. 1. 10 †. L. 29. 11. (Ginge der K. auf 4, so gibt die D. auf 3 †m.)
13r Z. D. 10. 11 †m.

Zieht der K. beim 8ten Zuge des L. † 56, 29 auf 1, so gibt die D. a. 25 †, der L. von 36 muß auf 9, worauf die D. 9 †m. gibt.

3tes Beispiel.

S. 29. 44.
1r Z. T. 59. 11. T. 3. 11.
2r Z. D. 25. 11 †. K. 2. 1.
3r Z. D. 11. 18. L. 15. 36 †.

4r Z.	S. 20. 14 ††.	K. 1. 2.
5r Z.	S. 11. 17 ††.	K. 2. 1.
6r Z.	S. 17. 11 ††.	K. 1. 2.
7r Z.	S. 11. 26 †.	K. 2. 1.
8r Z.	D. 18. 25 †.	L. 36. 9.
9r Z.	D. 25. 9 †m.	

4tes Beispiel.

1r Z.	. . . . .	S. 29. 44.
2r Z.	T. 59. 11.	T. 3. 11.
3r Z.	D. 25. 11 †.	K. 2. 1.
4r Z.	D. 11. 18.	L. 35. 36 †.
5r Z.	S. 20. 11 ††.	K. 1. 2.
6r Z.	S. 44. 17 ††.	K. 2. 1.
7r Z.	S. 17. 11 ††.	K. 1. 2.
8r Z.	S. 11. 26 †.	L. 36. 29.
9r Z.	L. 56. 29 †.	S. 44. 29.
10r Z.	D. 18. 9 †.	K. 2. 3.
11r Z.	D. 9. 1 †.	K. 3. 12.
12r Z.	D. 1. 10 †.	K. 12. 4.
13r Z.	D. 10. 11 †m.	

5tes Beispiel.

Vom vierten Zuge an:

4r Z.	D. 11. 18.	B. 17. 26.
5r Z.	D. 18. 25 †m.	

6tes Beispiel.

4r Z.	D. 11. 18.	D. 5. 26.
5r Z.	S. 36. 26.	L. 15. 36 †.
6r Z.	S. 26. 11 †.	K. 1. 2.

Von hier an wird so gespielt, wie es das 3te Beispiel vom 4ten Zuge gibt.

7tes Beispiel.

1r Z.	Anstatt S. 29. 12 die	D. 5. 12.
2r Z.	T. 59. 19.	B. 16. 39.

3r Z. B. 28. 19 †. S. 29. 19 †.
4r Z. D. 25. 18 †. B. 11 darf nicht nehmen.
K. 2. 1.
5r Z. D. 18. 17 †. K. 1. 2.
6r Z. S. 36. 19 †. D. 12. 19 †.
7r Z. D. 17. 9 †m. Oder:

8tes Beispiel.

D. 5. 12.
1r Z. T. 59. 19. S. 29. 19 †.
2r Z. B. 28. 19 †. D. 12. 4 oder 5.
3r Z. D. 25. 18. L. 15. 36 †.
4r Z. D. 18. 10 †m.

9tes Beispiel.

D. 5. 12.
1r Z. T. 59. 19. S. 29. 19 †.
2r Z. B. 28. 19 †. B. 10. 18 †.
3r Z. D. 25. 18 †. K. 2. 1.
4r Z. D. 18. 9 oder 10 †m.

10tes Beispiel.

D. 5. 12.
1r Z. T. 59. 19. K. 2. 1.
2r Z. T. 19. 17 †. geht der K., dann ist durch den T. auf 1 Matt.
B. 10. 17.
3r Z. D. 25. 17 †. K. 1. 2.
4r Z. D. 17. 9 †m.

11tes Beispiel.

D. 5. 12.
1r Z. T. 59. 19. D. 12. 19.
2r Z. S. 36. 19 †. B. 10. 19.
3r Z. B. 28. 19. B. 17. 26.
4r Z. D. 25. 26 †. K. 2. 1.
5r Z. D. 26. 10 †m.

12tes Beispiel.

1r Z.	T. 59. 19.	D. 12. 19.
2r Z.	S. 26. 19 †.	mit dem 8. von 29 diesen auf 19 nehmen, habe ich schon im 2ten Zuge des 7ten Beispiels erklärt.
		K. 2. 1.
3r Z.	S. 26. 11 †.	hat keinen Zug, muß mit
		T. 3. 11. nehmen.
4r Z.	D. 25. 11.	B. 10. 19.
5r Z.	B. 28. 19.	T. 8. 2. } das Matt auf 10 oder 9 zu-
6r Z.	L. 56. 63.	S. 29. 19. } zuwenden.
7r Z.	D. 11. 19 †.	T. 2. 10.
8r Z.	D. 19. 3 †.	T. 10. 2.
9r Z.	D. 3. 17 †m.	

13tes Beispiel.

1r Z.	T. 59. 19.	D. 12. 19.
2r Z.	S. 36. 19 †.	K. 2. 1.
3r Z.	S. 26. 11 †.	T. 3. 11.
4r Z.	D. 25. 11.	S. 29. 44. da er 19 nicht nehmen darf.
5r Z.	S. 19. 25.	S. 44. 27.
6r Z.	D. 11. 27.	L. 16. 37 †.
7r Z.	K. 58. 57.	B. 13. 29.

Wollte Schwarz im Vorüberziehen den B. v. 13 q. 21 nehmen, so wäre das für den Weißen gut, weil die Linie von 37 bis 1 von dem L. bestrichen wird, den T. 64 aber nehmen befördert das Matt.

8r Z.	L. 56. 63.	K. 1. 2.
9r Z.	D. 27. 9 †.	K. 2. 3.
10r Z.	D. 9. 10 †.	K. 3. 4.
11r Z.	S. 25. 19 †.	K. 4. 5.
12r Z.	D. 10. 13 †m.	

Oder vom neunten Zuge an:

9r Z.	D. 27. 9 †.	K. 2. 11.
10r Z.	D. 9. 10 †.	K. 11. 20.
11r Z.	D. 10. 19 †.	K. 20. 13.

12r Z. L. 66. 27 †. K. 13. 4.
13r Z. S. 25. 10 †m.

Es wäre mir ein Leichtes, noch wenigstens auf sechserlei Art ein schnelles und nothwendiges Matt anzuführen, — wenn nämlich im 19ten Zuge dieser Parthie der S. v. 29 nicht auf 12, sondern wo anders hin, oder die D. 5, 12 geht — doch diese gegebenen Beispiele werden wohl genügen. In einem einzigen Falle jedoch, versteht sich nach meiner vielleicht trüglichen Ansicht, würde das Schachmatt sehr verschoben, wenn z. B. im 9ten Zuge dieser Parthie die D. 5, 12, mein T. 69, 19 gegangen, die D. 12 aber sogleich den B. 28 nähme, welche sodann der B. 37 wieder nehmen müßte, wenn Schwarz nicht verloren seyn wollte. Doch dieses Opfer scheint mir in der Ausführung des Spieles kaum denkbar, da das Schachmatt zu verschiedenartig bewerkstelligt werden kann, öfters schwer aufzufinden ist — und auch der schärfste Blick eines Schachspielers viel zu viel Zeit brauchen würde, um alles klar zu sehen; denn etwas anderes ist es, eine Parthie zu spielen, als eine schwierige Lage derselben Stunden- oder Tagelang zu Hause zu untersuchen — um durch vielleicht tausend gemachte oder zurückgenommene Züge endlich den richtigen Gesichtspunkt zu erhalten!!

20) S. v. 36 a. 19 †. sonst nimmt ihn der L. 15.
K. v. 2 a. 1.

Der B. 10 darf nicht nehmen, sonst wird eines der Beispiele von 1 bis 13 angewendet.

21) S. v. 19 a. 34. S. v. 12 a. 2.

geht dahin, um den B. 17, welcher doppelt angegriffen wird, zu beschützen, den S. 26 mit der D. 5 zu nehmen, oder die Königsbauern weiter ziehen und den ganzen Angriff abschlagen zu können. Zöge der S. anstatt v. 12 a. 2 v. 12 a. 18, so gehe ich sogleich mit dem T. 59, 19, und nimmt der B. 10 meinen T. 19, so gibt meine D. a. 17 † und 9 †m. Ging aber nach meinem Thurmzug der K. 1, 2, um den S 26 zu kriegen, so nehme ich mit der D. 26 den S. 18 — er müßte nun mit dem B. 17 den S. 26 nehmen, um nicht sogleich auf 9 †m. zu werden — ich aber gebe mit dem S. 34, 17 †, K. 2, 1, S. 17, 11 †† (geht er auf 2 mit dem K., so ziehe ich den S. a. 26 † und gehe auf 9 †m.) T. 3, 11. D. 18, 25 †. K. 1, 2. D. 25, 11 †. K. 1, oder 9. D. 11, 26 †m. Wollte nach dem Thurmzuge 59, 19 sich die D. 5, 19 opfern, so braucht sie der B. 28 nicht wieder zu nehmen, sondern der S. 34 nimmt den B. 17 — (nimmt der B. 10, 17, so bietet die D. a. 17 † und a. 9 †m. —) S. 18, 35 †. Hier muß man wieder weder die D noch den S. 35 nehmen, sondern mit dem S. Doppelschach v. 17 a. 11 bieten, K. 1, 2. D 25, 9 oder 1 †m. Um endlich das vorgesteckte Ziel zu erlangen, will ich nur noch sagen, daß der

weiße K. in wenigen Zügen auf 1 oder 2 bestimmt †m. wird, wenn sein S. nicht v. 12 a. 2 geht, sondern irgend einen andern Zug macht, weil die schwarze D. und die übrigen Figuren so placirt sind, daß der forcirte †m. erfolgen muß.

22) T. v. 59 a. 19. B. v. 10 a. 18 †.

Wenn der B. 10 nimmt, ist Weiß verloren, hier der Beweis:

	B. 10. 19.
1r Z. S. 34. 17.	S. 2. 17.
2r Z. D. 25. 17 †.	K. 1. 2.
3r Z. D. 17. 9 †m.	Oder:
	B. 10. 19.
1r Z. S. 34. 17.	K. 1. 10.
2r Z. S. 17. 27 †m.	Oder:
	B. 10. 19.
1r Z. S. 34. 17.	B. 19. 26.
2r Z. S. 17. 27 †.	S. 2. 17.
3r Z. D. 25. 17 †.	K. 1. 2.
4r Z. D. 17. 10 †m.	Oder:
1r Z. T. 59. 19.	S. 2. 19 †.
2r Z. B. 28. 19.	B. 10. 19 od. 10. 18 †.
3r Z. D. 25. 17 † und 9 †m.	Oder:
	S. 2. 19 †.
1r Z. B. 28. 19.	K. 1. 2.
2r Z. S. 34. 17 †.	B. 10. 17,
3r Z. D. 25. 18 † und 9 †m.	Oder:
	S. 2. 19 †.
1r Z. B. 28. 19.	K. 1. 2.
2r Z. S. 34. 17 †.	K. 2. 1.
3r Z. S. 17. 11 ††.	K. 1. 2.
4r Z. D. 25. 1 †m.	

Hat Weiß sich verleiten lassen, den T. auf 19 mit irgend einer Figur zu nehmen, so ist das † m. unabwendbar; selbst wenn sich die D. 5, 19 zum Opfer brächte, so würde das † m. nur um 3 Züge verzögert; denn mein S. 34, der die D. auf 19 nimmt, darf ja von dem B. 10 auf 19 nicht genommen werden (bemerke erstes Beispiel dieser Spielart) ginge sogleich wieder auf seinen so gefährlichen Standpunkt 34 zurück, und das vorhin beschriebene Spiel: S. 34, 17 erfolgte.

23) D. v. 25 a. 33. B. v. 17 a. 25.

Der S. 2 darf anstatt des Bauernzuges den T. 19 nicht nehmen, weil die D. 33 auf 17, dann auf 18, sodann wieder auf 17, dann mit dem S. 34, 19 † bietet, und wenn die D. 5 den S. auf 19 genommen hat, ohne diese wieder zu nehmen, auf 9 † m. gibt.

24) T. v. 64 a. 59.

nun wird es nöthig, den T. 59 zu unterstützen.

D. v. 5 a. 12.

Der K. selbst darf sich dem feindlichen T. nicht nähern, weil er durch diesen auf 11 †, dann durch den zweiten 64, 11 wieder † bekäme und auf 9 durch diesen T. † m. würde. Eben so gefehlt wäre es, wenn die D. v. 5 a. 4 zöge, weil der L. 56 ihr sogleich † bieten, den B. 18 nähme und das schnelle † m. herbeiführen könnte.

25) S. v. 26 a. 11 †. T. v. 3 a. 11.

Sollte der K. selbst zur Unterstützung seiner Bauern auf 10 gehen, anstatt mit dem T. 3, 11 den S. zu nehmen, so wird so gespielt:

	K. 1. 10.
1r Z. T. 19. 18 †.	K. 10. 9.
2r Z. D. 33. 25 †.	S. 2. 17.
3r Z. D. 25. 17 †m.	Oder:
	K. 1. 10.
1r Z. T. 19. 18 †.	K. 10. 18.
2r Z. T. 59. 19 †.	S. 2. 19.
3r Z. D. 33. 26 †.	K. 18. 9.
4r Z. D. 26. 17 †.	K. 9. 2.
5r Z. D. 17. 1. †m.	Oder:
	K. 1. 10.
1r Z. T. 19. 18 †.	K. 10. 18.
2r Z. T. 59. 19 †.	D. 12. 19 †.
3r Z. S. 34. 19.	S. 2. 19.
4r Z. D. 33. 26 †.	K. 18. 9.
5r Z. D. 26. 17 †.	K. 9. 2.
6r Z. D. 17. 1 †m.	

Oder vom dritten Zuge des letzten Spieles:

3r Z. S. 34. 19.	T. 3. 11.
4r Z. D. 33. 25 †.	K. 18. 10.
5r Z. D. 25. 9 †.	K. 10. 3.
6r Z. D. 9. 11 †m.	

26) L. v. 56 a. 11. T. v. 8 a. 3.

Wenn anstatt dieses Zuges der K. a. 10, oder der S. a. 19 ginge, so würde das †m. um 4 Züge befördert.

27) L. v. 11 a. 18. S. v. 2 a. 19.

Jetzt muß der S. den T. nehmen, weil die D.

a. 25 † und a. 9 †m. droht. Denn wenn auch anstatt des letzten Zuges der K. a. 10 zöge, so würde doch die D. 33 den B. 25 nehmen und im 5ten Zuge †m. geben: nämlich D. 33, 25. S. 2, 19 †. B. 28, 19 †. K. 10, 2. S. 34, 17 †. K. 2, 1. S. 17, 11 ††. K. 1, 2. D. 9 oder 1 †m. Nimmt die D. 12 den B. † a. 19, so gibt die D. 25, 9 sogleich †m.; nimmt der T. 3 den B. † a. 19, so bietet die D. a. 9 † u. a. 1 †m. ꝛc.

28) S. v. 34 a. 19. T. v. 3 a. 19.

alle anderen Züge führten früher ans Ziel.

29) D. v. 33 a. 25 †. K. v. 1 a. 2.

30) B. v. 28. a. 19 †.

Die D. muß nun die Linie von 9 bis 12 verlassen, oder der B. nimmt sie auf 12, worauf die D. 25 entweder a. 9 †m., oder a. 9 † u. a. 10 †m. gibt. Das †, welches die D. 12 a. 44 bieten kann, macht keinen Unterschied, da der K. 58, 57 geht, wo — mit Erfolg — kein † mehr gegeben werden kann.

D. v. 12 a. 19.

Ein gewöhnliches Opfer, um nicht mit der D. †m. zu werden.

31) D. v. 25 a. 9 †. K. v. 2 a. 3.

32) T. v. 59 a. 19 †m.

Hieraus ergibt sich, daß der Springerzug auf 17

welchen ich selbst im Eingange dieses Werkes als schädlich erkläre, hier, der Lage gemäß, gemacht werden muß, weil sonst das †m. um 14 Züge früher erfolgt. Die zweite und dritte Laufer-Parthie halte ich aber für gründlicher.

Zweite Laufer-Parthie,

als Beweis:

daß das Entgegenstellen des L. 6 gegen den feindlichen 59, so wie das Vorschreiten des weißen B. von 13 auf 29 nicht vermögend ist, die Parthie der Schwarzen Figuren um ihre Tendenz zu bringen: durch ihre Mittelbauern und den L. von 38 das Spiel zu gewinnen.

(Schwarz hat den ersten Zug.)

Schwarz.	Weiß.
1) B. v. 52 a. 36.	B. v. 12 a. 28.
2) L. v. 59 a. 38.	L. v. 3 a. 30.

In der Laufer-Parthie ist es der beste Zug, den eigenen L. dahin zu stellen, wo er den feindlichen B. 51 bedroht, wenn vorher der L. 59, 38 gegangen. Wer nach dem feindlichen Lauferzug einen anderen, als den hier angegebenen — gleichviel, welchen — macht, kömmt bald in eine sehr gefährliche Lage, und kann die Parthie, wenn er nicht einen besondern Scharfblick mit vieler Uebung verbindet, leicht verlieren.

3) B. v. 54 a. 46. S. v. 2 a. 19.

Der Springerzug v. 7 a. 22 ist in der ersten Parthie als nicht hinreichendes Mittel erwiesen worden, nachdem der S. 58, 43 ging und somit doch das Vorschreiten der Mittelbauern bewirkte, daher nun Weiß mit dem S. den B. 36 angreift. Würde Schwarz den B. 36 mit der D. 61 auf 52, 43 oder 54, oder mit dem B. 53, 45 vertheidigen, oder auch mit der D. auf 47 gehen, so würde die Parthie Remis.

4) B. v. 53 a. 37. B. v. 28 a. 37.

5) B. v. 46 a. 37. L. v. 30 a. 23.

Das † geben auf 39 würde den L. nur in die Nothwendigkeit setzen, umzutauschen, indem sich sodann der L. v. 62 a. 53 stellt und der S. v. 63 a. 53 den B. 36 deckt, die Mittelbauern aber um so gefährlicher würden, als nach dem Abtausch der beiden L. der B. v. 61 a. 35 zöge.

6) S. v. 63 a. 46. Rochirt auf 2 und 3.

Meiner Meinung nach wäre es nicht gut gespielt, anstatt zu Rochiren, mit dem L. 23, 32 den S. 46 anzugreifen, um den B. 36 durch den S. 19 zu nehmen, oder den Schwarzen in Verlegenheit zu setzen; denn in diesem Falle würde ich nach dem Lauferzug auf 32 den B. 36, 28 ziehen, und ginge sodann der S. a. 36, so zöge mein S. 58, 52, und käme die D. etwa v. 5 a. 33, so würde ich auf 58 u. 59 Rochiren und stände um so besser.

7) S. v. 58 a. 52.

Durch diesen Zug ist diese Parthie von der vorigen sehr verschieden; doch kommen die Mittelbauern hierdurch in eine weit größere Wirkung.

B. v. 14 a. 22.

sucht die Mittelbauern zu trennen, oder den L. 38 zu hemmen.

8) L. v. 38 a. 45.

In der Regel ist ein Zug rückwärts schädlich; aber in der Berechnung, die dieser Parthie zum Grunde liegt, bringt er Vortheil. Die Folge soll es beweisen.

B. v. 15 a. 29.

9) B. v. 36 a. 28. S. v. 19 a. 4.

Den S. auf 36 gesetzt, hieße S. und B. 29 verlieren, weil der L. 45 und S. 46 nehmen könnten; auf 13 bedeckt er den L. 6, auf 34 würde er sogleich durch den B. 49 angegriffen; auf 25 aber stände er auf dem unbrauchbarsten Platze.

10) L. v. 62 a. 44. (Wegen dem B. 37.) B. v. 11 a. 19.

um dem T. 6 eine freie Linie zu verschaffen.

11) D. v. 61 a. 53.

Schwarz würde einen großen Fehler begehen, wenn, anstatt die D. zu ziehen, der B. 28 den auf 19 nähme, weil in dieser Parthie alles auf die Mittelbauern beruht. Würden diese getrennt,

so wäre der Zweck und mit ihm die Parthie wahrscheinlich verloren, da weder D., L., noch sonst eine Figur so gestellt ist, den weißen K. mit Erfolg angreifen zu können.

B. v. 19 a. 28.

22) B. v. 37 a. 28. L. v. 6 a. 20. (1. B.)

Wollte Weiß anstatt dieses Lauferzuges mit dem B. 29 meine zwei Offiziere, L. und K., auf 37 angreifen, so würde ich mit dem S. 62 den B. 37 nehmen, und nähme der L. 23 meinen S., so nähme diesen mein L. 44 umsonst. Denn wollte die D. 5 meinen L. auf 37 wieder nehmen, so gäbe mein zweiter L. 46, 9 dem K. † und die weiße D. wäre durch meine D. 63 verloren. Jede Parthie kann mit 10 und noch mehr Veränderungen gegeben werden; ich finde es aber gut, nur die vorzüglichen hierhin zu setzen.

23). S. v. 52 a. 35.

Um später mit dem Mittelbauern vorschreiten zu können, muß der L. 20 als Hinderniß genommen oder gezwungen werden, auf ein Feld zu gehen, wo er mir unschädlich wird, das ist: wo er künftig meine Bauern nicht genirt, welche in dieser Parthie allein entscheiden, in der vorigen hingegen der Angriff auf den K. durch meine Offiziere geschieht. Den L. 23 aber mit dem von 44 nehmen ist deshalb nicht gut, weil er gänzlich un-

schädlich ist, daher nur genommen werden soll, wenn obigem Zweck neue Hindernisse begegnen.

D. v. 5 a. 12.

14) L. v. 44 a. 25.

Unerachtet obiger Bemerkung nimmt jetzt der L. den feindlichen, da der von 21 nicht gewichen, sondern durch seine D. vertheidigt ward. Das Gefährliche eines offenen feindlichen T. kann nicht berücksichtigt werden, da sich nun meine Bauern bald geschlossen zum Angriff aufstellen.

B. v. 16 a. 23.

15) Rochirt auf 58 u. 59.

Der einzelne B. 28 wird bald angegriffen werden und findet durch seine D. keine hinlängliche Deckung; die Rochade ist also Vorbereitung zur hinlänglichen Unterstützung; denn verlöre man diesen B., so ist die Tendenz vernichtet und somit, wenn nicht die Parthie verloren, doch bestimmt Remis.

S. v. 7 a. 13. greift den B. 28 an.

16) S. v. 35 a. 20.

Da für den Augenblick der B. nicht erhalten werden kann, so sucht sich Schwarz durch die Qualität zu entschädigen, indem der S auf 20 den T. angreift. Will Weiß den T. erhalten, so ist auch der B. unverloren.

D. v. 12 a. 20.

17) B. v. 51 a. 35. S v. 4 a. 14.

18) T. v. 64 a. 60. B. v. 10 a. 18.

um den B. 35 am Vorschreiten zu hindern.

19) B. v. 49 a. 41. B. v. 29 a. 37.

20) S. v. 46 a. 36.

Daß der S. den T. bedeckt, schadet jetzt nichts; denn auf 61 wäre der S. lange unbrauchbar; auf 62 eben so, (— da der feindliche B. 37 durch den von 22 sogleich auf 30 geschützt würde —) weil er von hier aus nicht wohl auf 42 springen könnte, indem er von da doch nur wieder auf 36 zu gehen gezwungen würde, unnütze Sprünge machen müßte, zwei Züge vergeben und den B. 50 gehindert hätte, weiter vorzurücken, auf 57 aber die D. anzugreifen droht.

B. v. 9 a. 17. wegen S. † a. 26.

21) B. v. 55 a. 47.

droht später durch den L. 45, 38 † K. u. D.; zugleich deckt die D. 53 den B. 56.

B. v. 23 a. 31.

22) B. v. 50 a. 34. S. v. 14 a. 29.

23) S. v. 36 a. 42.

der B. 35 soll bald weiter gehen. Bliebe der S. aber stehen, so nähme sodann die feindliche D.

den besten B. auf 28, denn das folgende Aufdecken des T. † würde zu nichts führen.

S. v. 29 a. 44.

Da das Weitergehen des B. 35 durch diesen Springerzug vereitelt ist, indem das Feld 27 durch 4 Figuren verthädigt wird, so ist es nothwendig, kein Opfer zu scheuen, um dem Plane gemäß ferner gehörig wirken zu können.

24) T. v. 60 a. 44. — B. v. 37 a. 44 †.

25) D v. 53 a. 44. — T. v. 8 a. 56.

26) T. v. 59 a. 60. vorbereitete Deckung des B. 28.

D. v. 20 a. 47.

Die D. kann diesen B. unbesorgt nehmen; denn wollte der L. v. 45 den B. 18 als Ersatz nehmen, so wechselte die D. 47, 44 und der B. 35 wäre durch den T. 3 verloren.

27) D. v. 44 a. 37.

Die D. auf 36 gestellt würde nur das zu frühe Umtauschen der beiden Damen bezwecken, indem sich die Weiße sogleich auf 11 zurückzöge, hier aber der S. angegriffen ist.

D. v. 47 a. 20. wegen dem S. 13.

28) B. v. 35 a. 27 †. — B. v. 18 a. 27.

29) B. v. 34 a. 27 †. — D. v. 20 a. 29 †.

30) D. v. 37 a. 29 †.

Das † auf 34 würde nichts frommen, zumal da der L. 45 angegriffen ist und das †m. auf 50 beseitigt werden muß; Weiß mußte aber den Tausch anbieten, um das forcirte †m. zu hindern, welches Schwarz bald gegeben hätte.

B. v. 22 a. 29.

31) L. v. 45 a. 31. S. v. 13 a. 23.

32) B. v. 27 a. 19.

Wenn man gegen das Ende eines Spieles einen L. übrig hat und nicht genöthigt ist, einen B. vor dem Angriff zu schützen, so ist es sehr gut, wenn man die Bauern auf Felder setzt, die von anderer Farbe sind, als der L., weil der K. oder eine andere Figur nicht auf die Läuferlinie gehen darf und die Bauern von rückwärts gedeckt sind. Die meisten Parthieen, in welchen kein forcirtes †m. Statt findet, gehen dadurch verloren, weil man zu ängstlich und unnöthiger Weise die Bauern auf die Lauferlinie — gleiche Farbe — zu stellen sucht, ohne zu bedenken, daß keiner weiter gehen kann, ohne verloren zu seyn.

T. v. 56 a. 55.

33) L. v. 31 a. 45. K. v. 2 a. 11.

um das Vorrücken der Bauern zu vereiteln,

34) L. v. 45 a. 27. S. v. 23 a. 38.

36) S. v. 42 a. 25. T. v. 3 a. 2 †.

36) L. v. 27 a. 34. S. v. 38 a. 53.

droht auf 43 †.

37) B. v. 28 a. 20 †. K. v. 11 a. 18. (2. M.)

38) B. v. 19 a. 11. T. v. 2 a. 3.

39) S. v. 25 a. 35 †.

Anstatt dieses Zuges könnte der B. 20 wohl zur D. gehen, aber die Parthie wäre sodann um einige Züge verlängert.

K. v. 18 a. 10.

Zöge er dem S. 35 entgegen, so wäre er zu weit von den feindlichen Bauern entfernt und verlöre auch sogleich den eigenen auf 29.

40) L. v. 34 a. 26. T. v. 55 a. 66.

Da die feindlichen Bauern so weit vorgerückt sind, so sucht dieser T. den Heimweg.

41) B. v. 20 a. 12. T. v. 56 a. 8.

42) S. v. 35 a. 20 † K. v. 10 a. 19.

43) S. v. 20 a. 3.

mit dem B. 12 sogleich zur D. gehen, würde zwar einen Thurm kosten, das Spiel aber auch verlängern.

K. v. 19 a. 26.

Da Weiß das Fortschreiten der Bauern nicht hindern kann, so sucht der K. wenigstens den feindlichen L. zu gewinnen, denn der Zug auf 10 würde seine Lage nur verschlimmern.

44) B. v. 12 a. 4.

Geht zur D. und gibt deßhalb den L. preis.

T. v. 8 a. 4.

Wenn anstatt dieses Zuges der K. den L. 25 nimmt, so wird er ebenfalls in 4 Zügen † m.

45) B. v. 11 a. 4. Wird zur Dame.

K. v. 26 a. 33.

46) D. v. 4 a. 20.

Nimmt der K. nun den L. 26, so gibt die D. a. 34 † m.

K. v. 33 a. 26.

47) S. v. 3 a. 9 †. K. v. 26 a. 26.

48) D. v. 20 a. 34 † m.

Wenn der K. anstatt zu nehmen, auf 35 geht, so gibt die D. auf demselben Felde auch † m.

Erste Veränderung.

Stellung der Figuren im 12ten Zuge.

Schwarz. B. 28. L. 44. L. 45. S. 46. B. 49. B. 50. B. 51. S. 52. D. 53. B. 55. B. 56. T. 57. K. 60. T. 64.

Weiß K. 2. T. 3. S. 4. D. 5. L. 6. B. 7. T. 8. B. 9. B. 10. B. 15. B. 16. B. 22. L. 23. B. 29.

12)	B. v. 37 a. 28.	L. v. 23. a. 44. statt L. 6. 20.
13)	D. v. 53 a. 44.	L. v. 6 a. 20.
14)	S. v. 52 a. 37.	D. v. 5 a. 12.
15)	S. v. 35 a. 20.	D. v. 12 a. 29.
16)	Rochirt auf 58 u. 59.	S. v. 7. a. 13.
17)	B. v. 51 a. 35.	B. v. 10. a. 18.
18)	B. v. 49 a. 41.	S. v. 4. a. 10.
19)	B. v. 50 a. 34.	B. v. 22. a. 30.
20)	S. v. 46 a. 52.	

Dieser S. wäre verloren gewesen, wenn er stehen geblieben wäre; auf 26 aber hätte er weniger gewirkt.

		B. v. 29 a. 37 †.
21)	D. v. 44 a. 53.	S. v. 13 a. 23.
22)	S. v. 52 a. 42.	S. v. 23 a. 29.
23)	T. v. 64 a. 60.	S. v. 29 a. 44.
24)	T. v. 60 a. 44.	B. v. 37 a. 44 †.
25)	D. v. 53 a. 44.	D. v. 20 a. 56.
26)	B. v. 35. a. 27.	

unbekümmert auch um den zweiten Bauer, den die D. auf 55 nehmen kann, geht Schwarz dem Ziele zu.

D. v. 56 a. 55.

27) B. v. 27 a. 19. S. v. 10 a. 4.

auf 28 würde er sogleich durch den L. a. 38 angegriffen und trotz aller Vertheidigung umsonst verloren seyn.

28) B v. 34 a. 26.

Warum die D. 44 nicht den B. 30 nimmt, wird die Folge lehren.

D. v. 55. a. 37 †

Weiß hat die Mehrzahl und Stärke der Figuren, und bietet deßhalb den Tausch an, den Schwarz annehmen muß da die D. nicht vom Platze und irgend eine angegriffene Figur vertheidigen kann.

29) D. v. 44 a. 37. B. v. 30 a. 37.

30) B. v. 28 a. 20.

Nun darf dieser B. weiter gehen, da der von 26 den auf 19 deckt.

S. v. 4. a. 21.

31) S. v. 42 a. 36.

Das † v. 19. a. 11 würde nichts helfen, der S. 21 aber muß umgetauscht, oder entfernt werden, um auf 4 zur D. gehen zu können.

S. v. 21 a. 27.

32) T. v. 59 a. 27.

Das zweite Opfer des Schwarzen wird durch die Stärke der Bauern vergütet.

B. v. 18 a. 27.

33) S. v. 36 a. 21. B. v. 27 a. 35.

ein anderer Zug, gleichviel welcher, würde die Parthie des Weißen nicht retten.

34) B. v. 20 a. 12. T. v. 3 a. 7.

35) L. v. 45 a. 38 †, K. v. 2 a. 1.

36) S. v. 21 a. 11 † (2te Veränd.) K. v. 1 a. 2.

37) S. v. 11 a. 5 † K. v. 2 a. 1.

38) B. v. 12 a. 4 wird zur D. und gibt † m.

Zweite Veränderung vom 36sten Zuge.

Stellung der Figuren im 36sten Zuge.

Schwarz. K. 58. T. 60. B. 41. L. 34. S. 25. B. 19. B. 20.

Weiß. T. 2. K. 11. B. 15. B. 17. B. 29. S. 53. T. 55.

36ste Zug war, wie es steht, B. v. 28 a. 20 †. Nun zieht der K. v. 11 a. 3.

37) T. v. 60. a. 64.

unbesorgt um das † des S. a. 45, und den zwei-

ten wieder auf 53 — weil der K. v. 68 a. 59, sodann auf 60 ginge — (denn von 68 auf 57 dürfte er nicht gehen weil der T. v. 55 a. 49 † m. geben würde) zieht dieser T. dahin und drohet auf 8 † m.

T. v. 55 a. 63 †

hätte der T. 2 den L. 34 im † genommen um das † m zu decken, so wäre die Parthie eher zum Nachtheil des Weißen geendet.

38) T. v. 64 a. 63. S. v. 53 a. 63.

39) K. v. 58 a. 49. um den L. ziehen zu können.

S. v. 63 a. 46.

Dieser S. tritt zur Vertheidigung seines K. den Rückzug an.

40) S. v. 25 a. 35. S. v. 46 a. 36.

Der S. verläßt den B. 29 weil die beiden von 19 und 20 sehr gefährlich stehen und zur D. zu gehen drohen.

41) S. v. 35 a. 29. T. v. 2 a. 26.

greift den S. an und hindert den L. v. 34 a. 25 zu gehen, welcher Zug einen schnellen Sieg erringen würde.

42) B. v. 20 a. 12 †. K. v. 3 a. 11.

Wäre der K. nach 2 gegangen, so hätte der L. auf 20 †, der B. v. 12 a. 4 als D. † m. gegeben. Auf 4 gezogen hätte der S. v. 29 a. 14 † geboten und der B. von 12 wäre sodann auch auf 4 zur

D. geworden und hätte in wenig Zügen † m. gegeben.

43) L. v. 54 a. 20 †. K. v. 11 a. 20.

Wenn der K. nach 4 gegangen wäre, so hätte der S. auf 14 sogleich † m. gegeben; auf 18 gezogen hätte die D. — durch den B. v. 4 a. 12 † und im 3ten Zuge † m. gegeben, er muß also nehmen.

44) B. v. 12 a. 4 † (wird zur Dame.) K. v. 20 a. 29.

Obwohl nun Schwarz eine D. hat, so ist es doch nicht leicht das Spiel zu gewinnen, da wegen dem T. 26 der K. nicht vorwärts kann, also bei dem geringsten Fehler die Parthie leicht Remis werden müßte. Folgender Zug ist demnach durchaus nöthig, da das † geben nicht zum Ziele führen dürfte.

45) B. v. 19 a. 11. S. v. 36 a. 21 †.

46) D. v. 4 a. 6. T. v. 26 a. 27.

47) B. v. 11 a. 3. als T. T. v. 27 a. 3.

48) D. v. 5 a. 3. B. v. 17 a. 25.

49) D. v. 3 a. 1. B. v. 15 a. 51.

50) D. v. 1 a. 26 † K. v. 29 a. 22.

51) D. v. 25 a. 34. K. v. 22 a. 23.

52) B. v. 41 a. 33.

Mit dem K. der D. zu Hülfe zu kommen um † m. zu geben, ist nicht rathsam, da der B. 26 von

züglich aber der S. sehr leicht einen Doppel † geben und die D. nehmen könnte, wenigstens das Annähern des Königs verhindert hätte.

K. v. 23 a. 32.

53) B. v. 35 a. 25. B. v. 31 a. 39.

54) B. v. 25 a. 17. S. v. 21 a. 11.

55) B. v. 17 a. 9.

Anstatt dieses Zuges hätte die D. auf 27 † ziehen und den S. nehmen können, doch ist es nicht hübsch gespielt, den K. zu entblößen, es sey denn daß kein anderer Weg vorhanden ist das †m. zu geben.

B. v. 39. a. 47.

56) D. v. 34 a. 27 † K. v. 32 a. 40.

57) D. v. 27 a. 11.

Nun ist es nothwendig den S. zu nehmen.

B. v. 47 a. 55.

58) D. v. 11 a. 56 †. K. v. 40 a. 39.

59) D. v. 56 a. 63.

Geht dahin, weil das †m. gegeben werden kann ohne den letzten B. zu nehmen.

K. v. 39 a. 48.

will nicht anders †m. werden als bis der letzte B. genommen wird.

60) B. v. 9. a. 1. wird zum T. K. v. 43 a. 47.

62)	D. v. 63 a. 48 †.	K. v. 47 a. 39.

auf 56 gezogen, hätte der T. v. 1 a. 8 † m. gegeben.

62)	T. v. 1 a. 33 †.	K. v. 39 a. 30.
63)	D. v. 45 a. 27 †.	K. v. 30 a. 21.
64)	T. v. 33 a. 17 †.	K. v. 21 a. 12.
65)	D. v. 27 a. 20 †.	K. v. 12 a. 5.
66)	T. v. 17 a. 9.	B. v. 55 a. 63.
67)	D. v. 20 a. 13 † m.	

Dritte Laufer-Parthie.

1)	B. v. 52 a. 36.	B. v. 12 a. 28.	
2)	L. v. 59 a. 58.	L. v. 3 a. 30.	
3)	B. v. 54 a. 46.	S. v. 2. a. 19.	(cf. die Veränderungen.)
4)	B. v. 53 a. 37.	B. v. 28 a. 37.	
5)	B. v. 36 a. 28.	S. v. 19 a. 36.	

Philidor, dem wir so manches Gute zu danken haben, stellt in seinem Werke in dieser Lage des Spiels eine ganz falsche Berechnung auf. Und obwohl ich mich bei weitem nicht mit diesem Meister zu messen erkühne, muß ich die mancherley zum Theil bedeutenden Fehler seiner Parthieen erörtern. Hier zum Beispiel läßt er im 5ten Zuge, anstatt den von mir angegebenen Zug des Bauers v. 36 a. 28. den B. v. 46 a. 37 gehen und greift

den Laufer an. Wenn mir ein Gegner diesen Zug machte, so würde ich in wenig Zügen seine ganze Tendenz der Laufer-Parthie über dem Haufen werfen indem ich seine Mittelbauern, ohne Opfer, trenne, hierdurch den ganzen künftigen Angriff nicht allein vereifeln, sondern auch durch meine Rochade auf 5 und 6 den schwarzen König in keine kleine Verlegenheit setzen würde, indem ich die drei Bauern 9, 10 und 11 dann vorrücken und nöthigenfalls alle zum Opfer brächte, um den K. gehörig anzugreifen, der aber auf 61 und 62 nicht Rochiren dürfte, weil er dort von Bauern zu entblößt stände. Hier das Nähere nach Philidor:

1. 5r Z. B. 46. 37. (anstatt 36. 28.)	L. 30. 39 †.
2. 6r Z. L. 62. 53.	L. 39. 53 †.
3. 7r Z. S. 63. 53.	B. 13. 29.

Nun ist Schwarz genöthigt von 36 auf 29 zu nehmen oder nehmen zu lassen. In jedem Falle behielt er den B. 37 einzeln, der später verloren gehen müßte; und da bei der Rochade der weiße T. v. 8 a. 5 käme, die vorerwähnten drei Bauern zur freien Disposition stehen, so scheint mir Schwarz verloren zu seyn. Nimmt der B. 36 aber nicht, sondern geht nach dem 3ten Zuge dieses Beispiels mit dem

4n Z. B. 36. 28. dann spiele ich so:	B. 29. 38.
5n Z. B 28. 19.	D. 5. 19.
6n Z. S. 53. 38.	S. 7. 22.
7n Z. S. 58. 45. (wegen B. 37.)	L. 6. 34.
8n Z. S. 38. 28.	S. 22. 28.
9n Z. B. 37. 28 †.	D. 19. 37.
10n Z. D. 61. 52.	L. 34. 43 †

Nun mag der B. 50 oder die D. 52 den L. nehmen, so steht die Parthie der weißen Figuren so gut, daß sie nur durch einen großen Ver-Fehler verloren werden kann.

Nehmen wir aber an daß Schwarz im 7ten Zuge anstatt mit dem S. 58 a. 43 auf 52 geht, so steht sein Spiel nicht besser. Also

7n Z. S. 58. 52. L. 6. 20.
8n Z. B. 37. 29. Rochirt auf 5. u. 6.

Schwarz mag nun spielen wie er will, so geht der B. 29 verloren und steht nicht gut da er im Vertheidigungsstande versetzt und durch die Bauern 9, 10 u. 11 stark attakirt werden kann. Geht er mit dem S. 38 weg, was durch den B. 15 a. 31 leicht geschehen kann, so ist auch der B. 65 durch die D. 19 verloren. Geht die D. 61 nach dem Laufer-Zug 6. 20, auf 40, so Rochirt Weiß auf 5 und 6, und steht eben so gut wie zuvor. Geht der S. 38. 44 anstatt der D. 61 auf 40, so ist die Lage ebenfalls um nichts gebessert, da Weiß, wie oben gesagt, Rochirt.

6) B. v. 46 a. 37. — L. v. 30 a. 39 †.

7) L. v. 62 a. 53.

Hier erinnere ich an meine früher gemachte Bemerkung, daß man stets dem feindlichen L., der auf den K. wirkt, den eigenen L. entgegen setzen soll um jenen abzutauschen oder auf ein Feld nöthigt, wo er unschädlich wird. Wollte man hier anstatt den L. den S. auf 53 setzen, so wäre L. und S. gesperrt, — unthätig —; auf 46 aber darf sich der S. von 63 nicht begeben, weil der von 36 ihn im † nähme, und wenn der B. 55 diesen wieder nimmt der L. 39 den B. 55. 46 im † und sodann den T. 64 nähme.

S. v. 7 a. 22.

8) L. v. 53 a. 39. S. v. 22 a. 39.

9) S. v. 58 a. 52. B. v. 13 a. 29.

10) L. v. 38 a. 47.

Auch hier erinnere ich an das früher gesagte: Wenn man in der Lauferparthie zwei Bauern in die Mitte gebracht hat diese ja nicht zu trennen oder trennen zu lassen, und lieber einen Zug zu verlieren, weil sie, gut gespielt, bestimmt die Parthie entscheiden.

Rochirt a. 2 u. 3.

11) Rochirt a. 58 u. 59. B. v. 11 a. 19.

sucht die Bauern zu trennen.

12) B. v. 51 a. 35. B. v. 19 a. 28.

13) B. v. 37 a. 28. B. v. 14 a. 28.

Wer mit dem B. v. 35 a. 28 den von 19 nähme, bekäme kein gutes Spiel, weil die vier verbundenen Bauern von 49 bis 28 ein bedeutendes Uebergewicht geben, gegen welche die von 29 bis 16 nicht zu rechnen sind, da sie auf der Seite der Dame stehen. Hat man die oben erwähnten vier Bauern verbunden, so muß man trachten, D, S. und L. zu wechseln, und die Thürme zu Unterstützung der Bauern zu duppliren.

14) S. v. 63 a. 46. L. v. 6 a. 27.

15) S. v. 52 a. 37. D. v. 6 a. 13.

16) S. v. 57 a. 27.

Dieser L. mußte genommen werden, weil er die Bauern am Vorrücken gehindert hätte.

D v. 13 a. 27.

17) D. v. 61 a. 37. S. v. 36 a. 46.

18) D. v. 37 a. 46.

Die Folge mag den Beweis geben daß dieser Zug besser ist, als wenn man mit dem B. 55. u. 46 nähme.

S v. 39 a. 24.

19) T. v. 64 a. 60.

Um viele Züge später wird sich das Vortheilhafte dieses Zuges bewähren. Hat man aber keine vier verbundene Bauern, so sollen die Thürme auf freie Linien gestellt werden, von wo aus sie auf den K. wirken.

T. v. 8 a. 4.

20) B. v. 49 a. 41. D. v. 27 a. 13.

21) B. v. 50 a. 34. B. v. 22 a. 30.

22) B v. 35 a. 27. B. v. 30 a. 38.

23) L. v. 47 a. 61. B. v. 15 a. 31.

24) B v. 28 a. 20 †. D. v. 13 a. 21.

25) B v. 34 a. 26. D. v. 21 a. 30 †.

26) K. v. 58 a. 49. D v. 36 a. 14 †.

27) D. v. 46 a. 42 †. B₂ v. 29 a. 35.

28) B. v. 27 a. 19. B v. 10 a. 19.

sonst würde der B. 19 † dem K. geboten und den T. 4 genommen haben.

29)	B. v. 26 a. 19 †.	D. v. 14 a. 42 †.
30)	K. v. 49 a. 42.	K. v. 2 a. 1.

Geht wegen oben gesagter Bemerkung dahin.

31)	B. v. 20 a. 18.	T. v. 3 a. 11.
32)	L. v. 61 a. 25.	K. v. 1 a. 2.
33)	L. v. 25 a. 11 †.	K. v. 2 a. 11.
34)	K. v. 42 a. 34.	

Der K. geht nun zum Schutze seiner Bauern vor um den L. zu ersetzen.

		B. v. 37 a. 45.
35)	K. v. 34 a. 27.	B. v. 45 a. 53.
36)	T. v. 59 a. 58.	

Hier hat Weiß die Parthie verloren. Denn macht der B. 53 auf 66 eine D., so gibt der T. 58 auf 10 †m. Geht der T. 4 auf 2, so gibt der T. 58 auf 10 † und nimmt der T. v. 2 den auf 10, so gibt der B. v. 12 a. 4 als D. †m. Nimmt aber der T. von 2 nicht und geht der K. auf das † 69, 10, auf 4, so gibt der B. v. 19 a. 11 †. Der K. muß auf 13 und der B. v. 12 wird a. 4 zur D. Ist der T. 2 nimmt aber sogleich durch den B. v. 11 ersetzt wird und † gibt bis der K. durch den zweiten T. v. 60 †m. wird. Dieselben Züge finden

statt wenn nach dem 36sten Zuge der König a. 1, 6, 7 oder 8 geht.

Erste Veränderung.

3r Z.	B. 54. 46.	B. 13. 21.
4r Z.	B. 53. 37.	B. 28. 37.
5r Z.	B. 46. 37.	L. 30. 23.
6r Z.	L. 62. 44.	

Nun muß der S. 58 auf 52 (nachdem vorher nöthigenfalls der B. 56 auf 48 zog, wenn der S. v. 7 a. 22 sprang, um von da auf 32 den L. 38 zu nehmen) und die Rochade a. 58 u. 59 sobald als möglich bewerkstelligt werden, um die Bauern, wie vorhin, verwenden zu können. Doch darf freiwillig keiner vom 4ten Felde vorwärts gehen, wenn er nicht dazu gezwungen wird, (es sey denn daß der Weiße einen schlechten Zug macht der dazu berechtigt,) und die Parthie ist noch schneller wie vorhin entschieden, da der L. 44 selbst noch die Bauern unterstützt.

Zweite Veränderung.

3r Z.	B. 54. 46.	B. 11. 19.
4r Z.	L. 38. 2.	T. 1. 2.
5r Z.	D. 61. 25. †	

Durch die vereitelte Rochade und den Gewinn eines B. ist die Parthie sehr ungleich, folglich bei gleichen Spielern für Schwarz gewonnen.

Dritte Veränderung.

3r Z.	B. 54. 46.	B. 16. 24.
4r Z.	B. 53. 37.	B. 28. 37.
5r Z.	B. 46. 37.	L. 30. 16.
6r Z.	L. 62. 44.	

Das Verhältniß der Parthie ist wie in der 1sten Veränderung.

Vierte Veränderung.

3r Z.	B. 54. 46.	S. 7. 22.
4r Z.	B. 53. 37.	B. 28. 37.
5r Z.	L. 38. 11. †	K. 4. 11.
6r Z.	D. 61. 25. †	B. 10. 18. †
7r Z.	D. 25. 30.	B. 13. 21. †
8r Z.	D. 30. 38. †	L. 6. 20. †
9r Z.	D. 38. 45.	D. 5. 19.
10r Z.	S. 58. 52.	B. 37. 46.
11r Z.	S. 63. 46.	T. 8. 5.
12r Z.	B. 61. 55.	B. 21. 29.
13r Z.	B. 36. 28. †	

Auch hier stehet Schwarz viel besser als Weiß, da die vier verbundenen Bauern den Weißen einen Offizier kosten, also entscheiden.

Fünfte Veränderung.

3r Z.	B. 54. 46.	D. 5. 26.
4r Z.	D. 61. 43.	S. 2. 19.
5r Z.	S. 58. 52.	D. 26. 18.
6r Z.	B. 53. 37.	B. 28. 37.
7r Z.	B. 36. 28.	S. 19. 36.
8r Z.	B. 46. 37.	L. 30. 39.
9r Z.	S. 63. 46.	

Hier ist die Lage der schwarzen Figuren noch stärker, weil fünf verbundene Bauern gegen drei stehen.

Sechste Veränderung.

3r Z.	B. 54. 46.	D. 5. 33.
4r Z.	D. 61. 52.	S. 2. 19.
5r Z.	B. 53. 45.	S. 19. 34.
6r Z.	B. 60. 42. †	D. 33. 19.

Wenn der L. b. 30 a. 51 † gibt, so muß die D. v. 52 den L. nehmen, wodurch sie eine Figur gewinnt; denn nimmt der S. 34 die D. so nimmt der B. die D. auf 33, und nimmt der S., welcher die D. nahm, den T. 57, so

geht der K. v. 60 a. 59, dann auf 60 und der L. ist auch verloren. Die D. 52 darf aber nach dem Zuge 33. 19 den S. 34 nicht nehmen, weil sonst die D. v. 19 a. 51 †, dann auf 59 †, und wieder auf 50 † bieten und wenigstens den T. 57 nähme.

7r Z.	S. 58. 41.	B. 13. 21.
8r Z.	B. 51. 43.	S. 34. 44.
9r Z.	L. 62. 44.	L. 30. 44.
10r Z.	D. 52. 44.	L. 6. 41.
11r Z.	S. 65. 53.	S. 7. 13.

Hier steht die Parthie ganz gleich, nur hat Schwarz den Vortheil einen L. zu besitzen, der, gleichviel wohin der weiße K. Rochirt, auf ihn wirken kann, und außer diesem auch noch mehr Züge machen zu können als Weiß, daher die Entscheidung für Schwarz fällt.

Letzte Veränderung.

3r Z. B. 54. 46. D. 5. 12.

Dieß ist der einzige und beste Vertheidigungszug, welcher Schwarz in die Verlegenheit bringt durch das ganze Spiel keine Mittelbauern zu erhalten; und da ohne diese — bei Spielern von gleicher Kenntniß und Uebung — die Lauferparthie ohne besondere Wirkung ist, so kann sie auch nicht gewonnen werden, sondern wäre als Remis zu betrachten; das etwa Vortheilhafte für Schwarz wäre, so früh als möglich zu Rochiren, und den T. 59 durch Aufziehen des B. 51. 35 frey zu machen, was er wohl durch den L. 62. 44 bewerkstelligen kann. Beobachtet aber Weiß dasselbe, so ist die Parthie bestimmt Remis.

4r Z. S. 58. 43.

Dieser Zug, obwohl in der ersten Lauferparthie angegeben, ist nicht gut, (denn er hindert den B. 51 zu gehen,) muß aber leider hier Statt finden.

		S. 2. 19.
5r Z.	B. 53. 45.	B. 13. 21.
6r Z.	B. 49. 41.	B. 9. 17.

7r Z.	D. 61. 62.	B. 14. 22.
8r Z.	L. 62. 44.	L. 30. 44.
9r Z.	B. 51. 44.	L. 6. 20.
10r Z.	L. 38. 20.	B. 11. 20.
11r Z.	S. 63. 53.	S. 7. 13.
12r Z.	Rochirt a. 58 u. 59.	Rochirt a. 2. u. 3.

Beide müssen suchen die S. 43 u. 19 wegzubringen und durch Vorziehen der Bauern 45 u. 21 auf 37 u. 29 den Doppelbauer 44 u. 20 zum geschlossenen B. a. 37 u. 29 zu machen; wer dieß unterläßt verliert die Parthie. Befolgen beide diese Regel dann ist die Parthie Remis.

Diese drei Parthieen mit ihren Veränderungen dürften wohl das am Eingange dieses Werkes Gesagte bestätigen: daß die Lauferparthie — wenn man den ersten Zug hat, ihre Tendenz stets vor Augen behält und sie gut spielt — meistens als gewonnen zu betrachten ist (wenn man nicht die Vertheidigung der dritten Lauferparthie, letzte Veränderung, als Gegenspiel wählt). Denn gewährt sie schon selten das Vergnügen, ein forcirtes Matt (— Schand- schimpflicher Matt mit der D. und mehreren Offizieren) zu geben, so führt sie doch sicher ans Ziel, weil ihre Mittelbauern gewiß entscheiden, und mittel- oder unmittelbar das Matt herbeiführen. In dieser Hinsicht, und auch deßhalb, weil sich selten große Ideen in dieser Parthie entwickeln können, und sie die langweiligste, obwohl gründlichste von allen ist, nehme ich, gegen einen guten systematischen Schachspieler im Nachzuge die oben bemerkte Vertheidigung an, oder suche gleich in den ersten Zügen die Bauern zu trennen, und sollte ich das

auch nur mit dem Opfer eines Offiziers bewerkstelligen können. Freilich habe ich auch dann noch einen harten Stand, weil mir ein Offizier fehlt — was beim Angriff und der Vertheidigung einen wesentlichen Unterschied macht — allein ich habe wenigstens so viel errungen, das schwerfällige und langweilige dieser Parthie beseitigt und sie als Remis beendigt zu sehen. Gewöhnlich aber spiele ich gegen die Lauferparthie den Rückgambit (Gambit im Nach- zweiten Zuge) welchen ich nach eigener Ansicht, so gut ich es vermag, hier gebe.

Rückgambit.

Weiß hat den ersten Zug.

	Weiß.	Schwarz.
1r Z.	B. v. 12 a. 28.	B. v. 52 a. 36.
2)	L. v. 3 a. 30.	B. v. 51 a. 35.

Nimmt Weiß meinen Bauer mit den von 28 a. 35, so wird einer der gefährlichsten Gambit zu Stande gebracht, — weil man sogleich zwei Bauern in die Mitte des Schachbrettes bringt, den verlorenen Bauer durch einen feindlichen wieder erhält und dem Gegner zugleich einen Zug abgewinnt, welches alles in keinem andern Gambit zu bewerkstelligen ist. Hier einige Beispiele:

2r Z.	L. 3. 30.	B. 51. 35.
3r Z.	B. 28. 35.	S. 58. 43.
4r Z.	S. 2. 19.	B. 36. 28.

6r Z. S. 19. 34. (1ste Verlust.) B. 53. 37.
6r Z. L. 30. 23. L. 62. 35.

Der feindliche L. hat einen Zug verloren, der meinige aber geht vorwärts und nimmt zugleich den feindlichen B. Wohin wird nun der S. 34 gehen, wenn er angegriffen wird? — Wer das Gambitspiel kennt, oder die nachher folgenden Gambitpartheien aufmerksam durchspielt, wird sogleich das gefährlichere dieses Gambits auffinden.

1ste Veränderung dieses Spieles vom

5n Z. D. 5. 12. L. 59. 52.
6n Z. S. 19. 34. B. 53. 37.
7n Z. L. 30. 23. L. 62. 35.

2te Veränderung.

5n Z. D. 5. 12. B. 53. 37.
6n Z. L. 30. 23. L. 58. 38.
7n Z. S. 19. 34. L. 62. 35.
8n Z. B. 13. 21. Rochirt a. 58 u. 59, oder geht mit dem S. v. 63 a. 46.

3te Veränderung.

4n Z. S. 2. 19. B. 36. 28.
5n Z. S. 19. 29. B. 64. 38.
6n Z. S. 29. 19. B. 55. 37.
7n Z. L. 30. 23. B. 38. 30.
8n Z. L. 25. 32 †. S. 63. 46.

Wenn der L. den S. 46 nimmt, so wäre dieser Doppeldauer 55, 46 in diesem Spiele von vorzüglichen Nutzen.

9n Z. S. 19. 29. L. 62. 53.

Weiß mag nun was immer ziehen, so gehe ich mit dem L. 59 a. 38, Rochire sodald als möglich, und finde die schwarze Parthie so gut geordnet, daß sie gewonnen werden muß. — Da die weiters folgenden Gambitpartheien die Anleitung ge-

ben, wie sie bis zum letzten Zuge zu spielen sind, so habe ich es nöthig gefunden nur wenige Züge dieses Spieles hier hinzusetzen, um das Gewagte der Weißen zu bethätigen, wenn der B. 28 den auf 35 nimmt. Aber selbst im andern Falle ist Weiß nicht viel besser daran, obwohl Schwarz einen starken Angriff auszuhalten hat, mehrere Bauern umsonst verliert, und fast zu frech seinen Plan durchzusetzen strebt. In wie fern aber meine hier angegebenen Spielarten gut sind, oder zu verbessern wären, kann ich um so weniger bestimmen, als ich meine Leistung bei weitem nicht für unfehlbar halte. Und nun zum 3ten Zuge dieser ganz eigenen Parthie, welche mir, wo ich sie spielen konnte, immer Vergnügen gewährt und den Sieg verschafft hat.

3) L. v. 30 a. 58. T. v. 57 a. 58.

4) B. v. 28 u. 35. B. v. 53 a. 37.

Dieser Zug wird deshalb gemacht um den L. 62 die Freiheit zum Gehen zu verschaffen und rechts Rochiren zu können. Man gibt die Bauern zur linken preis, um den Angriff zu gewinnen und einen offenen T. auf den feindlichen K. zu haben. Ein anderer Zug dürfte den Verlust der Parthie nach sich ziehen.

5) D. v. 5 a. 33 †. B. v. 50 a. 42 †.

6) B. v. 35 a. 42. T. v. 58 a. 42.

7) D. v. 55 a. 49.

Die D. darf den B. 36 nicht nehmen, weil sie sonst verloren wäre, indem der T. v. 42 a. 44 † K. und D. bieten würde.

D. v. 61 a. 43 um den T. zu decken.

8) D. v. 49 a. 54. S. v. 63 a. 46. (1. Verä.)

9) D. v. 54 a. 49.

Die D. muß auf ihr voriges Feld zurück, weil der T. 42 auf 50 † droht, wodurch sie verloren wäre.

L. v. 59. a. 38.

10) (3. u. 6. Veränd.) S. v. 2 a. 17. wegen den B. 11.

(7. Veränd.) L. v. 62 a. 55.

Vorbereitung zur Rochade.

11) (3. Veränd.) S. v. 7 a. 22. S. v. 46 a. 52.

Dieser S. beschützt den B. 37, den der S. 22 zu nehmen und † D. zu bieten droht. Mit dem L. 53 auf 44 darf der B. deßhalb nicht gedeckt werden, weil die D. 49 den B. 65 nehmen, den T. 64 und den S. 46 angreifen, sodann mit ihrem S. 22 auf 39 ziehen und somit die gefährlichste Lage bewirken würde.

12) B. v. 13 a. 21. L. v. 53 a. 17.

Da Weiß diesen B. zieht um den L. 6 auf 13 zu

setzen und 5 und 6 zu Rochiren, so muß dieses Vorhaben vereitelt werden.

13) D. v. 49 a. 17. D. v. 43 a. 11. †.

14) K. v. 4 a. 5. T. v. 42 a. 10.

16) D. v. 17 a. 33 †.

Wenn die D. auf 57 † böte, so würde sich der S. 52 auf 58 vorsetzen und bei dem 2ten † auf 36, von 60 a. 59 gehen, wodurch das † m. des weißen Königs befördert würde, indem die D. v. 11 a. 14 und sodann der T. v. 64 a. 60 zöge.

S. v. 52 a. 42.

16) S. v. 22 a. 12.

Ob wohl Weiß einen B. mehr besitzt, so ist doch dessen Lage um so schlechter da das † auf 14 und die Rochade des schwarzen Königs die Gefahr vergrößern würde; darum setzt sich die D. 33 nicht selbst auf 12.

Rochirt a. 61 u. 62.

17) T. v. 1 a. 4.

Zöge der S. v. 12 a. 18 so würde die D. 11. 14, sodann der L. 38. 31 † und der T. 61. 59 † m. bieten.

T. v. 61 a. 57 †.

18) D. v. 33 a. 57. S. v. 42 a. 57.

19) L. v. 6 a. 13. S. v. 57 a. 42.

20) B. v. 14 a. 22. S. v. 42 a. 26.

21) K. v. 5 a. 14.

um den zweiten T. brauchen zu können.

S. v. 25 a. 19.

22) T. v. 8. a. 5. S. v. 19 a. 13.

23) K. v. 14 a. 13. B. v. 37 a. 29.

24) K. v. 13 a. 14. D. v. 11 a. 19.

25) T. v. 5 a. 13. B. v. 29 a. 22.

26) B. v. 16 a. 22. L. v. 38 a. 20.

27) T. v. 13 a. 5. T. v. 10 a. 12 †.

28) K. v. 14 a. 23.

Wenn der T. 4. 12 genommen hätte, so wäre der zweite T. auch verloren gewesen.

B. v. 55 a. 39.

29) B. v. 22 a. 30 (wegen † a. 37.) B. v. 56 a. 48.

30) B. v. 16 a. 32. B. v. 39 a. 30.

31) K. v. 23 a. 39.

Wenn der B. 21 den von 30 nimmt, so bietet die D. durch ihren L. v. 20 a. 38 †, der T. 5 muß auf 21 decken und die D. 19 gibt auf 21 † m.

D. v. 19 a. 46 †.

32) K. v. 30 a. 23. D. v. 46 a. 47 †.

33) K. v. 23 a. 30.

Wäre der K. auf 22 oder 24 gegangen, so war er im 3ten Zuge † m.

T. v. 12 a. 14 †.

34) K. v. 30 a. 37. D. v. 47 a. 29 †.

35) K. v. 37 a. 44. T. v. 14 a. 46 †.

36) K. v. 44 a. 52. D. v. 29 a. 53 †.

37) K. v. 52 a. 59. L. v. 20 a. 44 †.

38) K. v. 59 a. 66. D. v. 53 a. 50 † m.

Wer der Meinung ist, daß ich Weiß schlecht ziehen lasse, den bitte ich um Geduld, bis die folgenden Veränderungen das Nähere zeigen.

Erste Veränderung vom 8ten Zuge.

Stellung der Figuren im 7ten Zuge.

Weiß. T. 1. S. 2. K. 4. L. 6. S. 7. T. 8. B. 9. B. 10. B. 11. B. 13. B. 14. B. 15. B. 16. D. 49.

Schwarz. K. 60. L. 62. S. 63. T. 64. B. 54. B. 55. B. 56. T. 42. D. 43. B. 36. B. 37. L. 59.

8) D. v. 49 a. 54. S. v. 63 a. 48 †.

Im ersten Spiel ist dieser S. auf 46 gegangen.

9) D. v. 54 a. 40. L. v. 59 a. 38.

10) D. v. 46 a. 39 †. K. v. 60 a. 51.

Den L. von 62 auf 53 vorsetzen, wäre nicht gut, weil die D. 39 den B. 55 nähme und den T. 64 angriff.

11) D. v. 39 a. 12. T. v. 42 a. 10.

12) D. v. 12 a. 19 ††.

Die D. hat kein anderes Mittel das schnelle Matt zu hindern, als den Tausch anzubieten. Man könnte sie umsonst nehmen, (s. die zweite Veränderung 10ten Zug,) indeß will ich es versuchen die Parthie zu gewinnen, ohne hiervon zu profitiren.

D. v. 43 a. 19.

13) S. v. 2 a. 19. L. v. 38 a. 11 †.

14) K. v. 4 a. 3.

Zöge der K. nach 12 oder 5, so ginge der L. 62 auf 26, worauf der S. 19 verloren wäre und im 7ten Zuge das †m. erfolgte.

L. v. 62 a. 17.

15) K. v. 3 a. 12.

Es wäre ein großer Fehler, wenn der S. 19 den B. 36 im † nähme, weil der K. v. 60 a. 44 zöge wodurch das †m. des weißen K. in wenig Zügen herbeigeführt würde.

L. v. 11 a. 26 †.

16) K. v. 12 a. 21.

auf 5 gestellt wäre das † m. ebenfalls in wenig Zügen erzwungen.

L. v. 17 a. 35 †.

17) K. v. 21 a. 22. T. v. 64 a. 62 †.

18) K. v. 22 a. 23. L. v. 35 a. 14 †.

19) K. v. 23 a. 24. L. v. 25 a. 52 †.

20) B. v. 15 a. 31. T. v. 10 a. 12.

21) T. v. 1 a. 3. K. v. 51 a. 60.

22) S. v. 7 a. 29 greift den T. 12 an.

S. v. 48 a. 31.

23) K. v. 24 a. 15.

Wenn der S. 22 den T. auf 12 genommen hätte, anstatt mit dem K. zu gehen, so hätte der S. 31 auf 21 † m. gegeben.

B. v. 37 a. 29.

24) B. v. 16 a. 24.

Zieht diesen Bauer um den S. vom Platze zu bringen, den L. 14 nehmen und sich bewegen zu können.

B. v. 29 a. 22 †.

25) B. v. 13 a. 22. S. v. 31 a. 21 †.

26) K. v. 15 a. 16. S. v. 21 a. 6 †.

27) T. v. 8 a. 6. T. v. 62 a. 22.

28) S. v. 19 a. 4.

greift den L. 14 an, und ist in der Nähe des Königs nöthig um das baldige †m. zu decken.

L. v. 14 a. 28 †.

29) S. v. 4 a. 14. L. v. 28 a. 14.

Wäre der K. auf 8 gegangen anstatt den S. vorzusetzen, so hätte der T. 22 auf 6 oder 24 †m. gegeben.

30) K. v. 16 a. 15.

greift den T. 22 an und hindert somit das Abzug-† des L. 14.

T. v. 22 a. 23 †.

31) K. v. 15 a. 16. T. v. 23 a. 24 †.

32) K. v. 16 a. 15. L. v. 14 a. 21 †.

33) T. v. 6 a. 14.

Der K. hat keinen freien Zug, muß also diesen T. opfern.

T. v. 12 a. 14 †.

34) K. v. 15 a. 7. T. v. 14 a. 12 †.

35) K. v. 7 a. 6. T. v. 24 a. 8 †m.

Zweite Veränderung
vom 12ten Zuge der ersten Veränderung.

12) D. v. 12 a. 19. T. v. 10 a. 2 †.

13) K. v. 4 a. 12 will die D. nicht verlieren.

L. v. 62 a. 26 † †.

14) D. v. 19 a. 26. D. v. 43 a. 11 †.

Schwarz schont noch immer die weiße D., welche durch den T. 2 verloren wäre, weil das † m. gegeben werden kann, ohne sie zu nehmen.

15) K. v. 12 a. 21. B. v. 36 a. 28 †.

16) D. v. 26 a. 28. B. v. 37 a. 28 †.

17) K. v. 21 a. 30. D. v. 11 a. 29 †.

18) K. v. 30 a. 39. D. v. 29 a. 31 † m.

oder vom 15ten Zuge dieses Spieles.

15) K. v. 12 a. 21. B. v. 36 a. 28 †.

16) K. v. 21 a. 22. D. v. 11 a. 29 †.

17) K. v. 22 a. 23. D. v. 29 a. 31 † m.

Dritte Veränderung
vom 10ten Zuge des ersten Spieles.

Stellung der Figuren wie im ersten Spiele.

10) B. v. 11 a. 19.

anstatt den S. 2. 17 wie im ersten Spiel.

L. v. 62 a. 53.

11) B. v. 10 a. 18. S. v. 46 a. 29.

12) (4. Verä.) K. v. 4 a. 5. D. v. 29 a. 19.

13) S. b. 2 a. 19. D. v. 43 a. 19 †.

14) K. v. 5 a. 4. D. v. 19 a. 11 †.

15) K. v. 4 a. 5. L. v. 53 a. 26 † m.

Vierte Veränderung.

vom 12ten Zuge der 3ten Veränderung.

12) S. v. 7 a. 24. anstatt den K. 4 a. 5.
L. v. 38 a. 24.

13) B. v. 15 a. 24. S. v. 29 a. 14 †.

14) K. v. 4 a. 5. S. v. 14 a. 8.

15) L. v. 6 a. 15. L. v. 53 a. 32 †.

16) K. v. 5 a. 6.

Zöge der K. auf 4, so würde er durch den L., S. und die D. genöthigt, bis auf 17 zu gehen, wo die weiße D. verloren ging und das † m. erfolgte.

D. v. 43 a. 46 †.

17) (5. Verä.) K. v. 6 a. 7. D. v. 46 a. 14 †.

18) K. v. 7 a. 8. D. v. 14 a. 5 †.

19) L. v. 15 a. 6. D. v. 5 a. 6 † m.

Fünfte Veränderung
vom 17ten Zuge der vierten Veränderung.

17) L. v. 15 a. 22. deckt das †.

Rochirt a. 61 u. 62.

18) K. v. 6 a. 16. — B. v. 37 a. 29.

19) S. v. 2 a. 12. — B. v. 29 a. 22 †.

20) K. v. 15 a. 8. — B. v. 22 a. 13.

21) D. v. 49 a. 33. — T. v. 42 a. 44.

22) D. v. 33 a. 35. — D. v. 46 a. 30.

23) D. v. 35 a. 28 †.

sie sieht daß ihr S. bald durch den L. 32 verloren wäre und bietet deßhalb den Tausch an.

T. v. 61 a. 29 †.

24) S. v. 12 a. 29. — B. v. 36 a. 29 †.

25) D. v. 28 a. 7. — D. v. 30 a. 22 †.

26) D. v. 7 a. 15. — T. v. 44 a. 4 †.

27) T. v. 1 a. 4. — B v. 13 a. 4 als T. † m.

Sechste Veränderung
vom 10ten Zuge des ersten Spieles.

10) S. v. 2 a. 19. anstatt 2. 17. — T. v. 42 a. 10.

11) D. v. 49 a. 21.

um nicht wieder auf 57 verloren zu seyn.

L. v. 62 a. 44.

12) D. v. 21 a. 22.

geht dahin um den gefährlichen B † v. 36 a. 28 auszuweichen.

L. v. 38 a. 29 †.

(Wenn der S. 19 den L. auf 29 nimmt, so bietet die D. 43 auf 11 †, der K. muß auf 6, der L. 44 bietet auf 26 †, der S. von 29 geht auf 19, der L. 26. 19 †, die D. v. 22. 19. Die D. v. 11 nimmt die D. auf 19 im †, der K. muß v. 5 a. 4 und die D. von 19 gibt auf 12 †m.)

13) D. v. 22 a. 23. B. v. 36 a. 28.

14) T. v. 1 a. 3.

Da der S. nicht vom Platze darf um das schnelle †m. zu hindern, so opfert er sich und zieht den T. zur Vertheidigung des B. 11.

B. v. 28 a. 19.

15) B. v. 13 a. 21.

Dieser B. wird deßhalb gezogen um das † von 43 a. 36 zu verhüten; denn wenn dieses † erfolgte so müßte sich die D. v. 23 a. 20 zum Opfer bringen, um das †m. auf 12 zu verhüten. Deßhalb nimmt sie auch den B. 55 nicht.

L. v. 29 a. 11 †.

16) T. v. 3 a. 11.	T. v. 10 a. 2 †.
17) T. v. 11 a. 3.	

Wäre der K. v. 4 a. 13 gegangen, so hätte die D. v. 43 a. 27 † geboten; der K. wäre sonach genöthigt auf 22 zu gehen, wo ihm der B. v. 37 a. 29 das † m. gegeben hätte.

	B. v. 19 a. 11 †.
18) K. v. 4. a. 13.	D. v. 43 a. 27 †.
19) K. v. 13 a. 12.	L. v. 44 a. 26 † m.

Siebente Veränderung
vom 10ten Zuge des ersten Spieles.

10) S. v. 2 a. 17.	L. v. 62 a. 17.
anstatt 62. 53.	
11) D. v. 49 a. 17.	D. v. 45 a. 11 †.
12) K. v. 4 a. 5.	T. v. 42 a. 10.
13) S. v. 7 a. 22. anst. B. 14, 22.	T. v. 10 a. 2 †.
14) T. v. 1 a. 2.	D. v. 11 a. 2 †.
15) K. v. 5 a. 12.	D. v. 2 a. 11 †.
16) K. v. 12 a. 5.	

Zöge er auf 21, so würde der S. v. 46 a. 31 † m. geben.

S. v. 46 a. 29.

Schwarz hätte, anstatt des Schaches mit der D. auf 11, † mit dem S. v. 46 a. 29, sodann mit der D. v. 2 a. 42 † geben und beim dritten aufgedeckten † von 29 den B. 14 nehmen, doch nie den T. 8 nehmen dürfen, weil sonst Weiß durch die Stellung des S. auf 22 die Parthie gewonnen hätte, indem der T. 64 und der Bauer 55, 37 und 36, und bei dem geringsten Fehlzuge auch der L. 38 verloren, oder Schwarz †m. geworden wäre.

17) D. v. 17 a. 57 †. K. v. 60 a. 53 †.

Der K. gibt den T. preis, weil seine D. von 11 auf 3 das †m. zu geben droht, daher die D. ihn nicht nehmen darf.

18) D. v. 57 a. 50 †. K. v. 53 a. 46.

19) D. v. 50 a. 18 †.

Die D. darf den B. 36 nicht nehmen, weil sonst die D. 11 auf 19 † bieten würde. Denn zöge der K. auf 4, so würde der S. 29 auf 14 †m. geben; setzt sich aber der S. 22 auf 12 um das † auf 19 zu decken, dann gäbe die D. v. 11 a. 3 †m.

D. v. 11 a. 3 †.

20) D. v. 18 a. 4 †. D. v. 3 a. 19 †.

21) S. v. 22 a. 12. T. v. 64 a. 58.

22) B. v. 14 a. 22.

Dieser Zug rettet das augenblickliche †m. Denn nach jeden andern Zug würde der T. 58 auf 2 †† geboten, und hätte die D. 4 diesen T. genommen, so würde die D. v. 19 a. 12 †m. gegeben haben; hätts sie ihn aber nicht genommen, so wäre sie durch diesen T. verloren gewesen, und das †m. auf 12 wäre doch erfolgt.

		S. v. 29 a. 12.
23)	D. v. 4 a. 12.	T. v. 58 a. 2 †.
24)	K. v. 5 a. 14.	D. v. 19 a. 12.

und die Parthie ist in 8 bis 9 Zügen höchstens entschieden. Hätte aber die D. 4 den S. auf 12 nicht genommen, sondern den K. v. 5 auf 14 gezogen, so wäre er im 5ten Zuge mit der D. auf 13 †m. geworden. Das Aufziehen des B. von 15 auf 21 hilft aber eben so wenig.

Hier das Beispiel:

17r Z. d. Spiels.	D. v. 17 a. 57 †.	K. v. 60 a. 53.
18)	D. v. 57 a. 49 †.	K. v. 53 a. 46.
19)	D. v. 49 a. 41 †.	L. v. 38 a. 45.
20)	D. v. 41 a. 20 †.	D. v. 11 a. 3 †.
21)	D. v. 20 a. 4 †.	D. v. 3 a. 19 †.
22)	S. v. 22 a. 12.	T v. 64 a. 58.

23)	B. v. 13 a. 21.	T. v. 56 a. 2 ††.

siehe die Bemerkung des 22sten Zugs Pag. 99.

Achte Veränderung
vom 13ten Zuge der 7ten Veränderung.

13)	B. v. 14 a. 22. anstatt S. 7. 22.	
		D. v. 11 a. 12 †.
14)	K. v. 5 a. 14.	B. v. 36 a. 28.
15)	D. v. 17 a. 57 †.	L. v. 38 a. 59.
16)	D. v. 57 a. 17.	

geht dahin, weil Schwarz nun Rochiren und hierdurch das Spiel bald entscheiden könnte.

		T. v. 10 a. 11.
17)	D. v. 17 a. 44 †.	S. v. 46 a. 52.
18)	D. v. 44 a. 17.	T. v. 11 a. 19 †.
19)	D. v. 17 a. 33 †.	K. v. 60 a. 53.
20)	D. v. 33 a. 26 †.	S. v. 52 a. 35.
21)	B. v. 15 a. 23.	K. v. 53 a. 54.

22) D. v. 96 a. 42.

Wenn sie stehen bliebe, so wäre sie verloren, weil der S. v. 35 a. 20 † K. und D. bieten würde.

L. v. 59 a. 52.

23) D. v. 42 a. 49. T. v. 64 a. 61.

24) B. v. 16 a. 32. K. v. 54 a. 63.

25) T. v. 8 a. 16. L. v. 52 a. 43.

Da Weiß den T. gezogen hat, so ist die Absicht klar, den K. auf dessen Platz zu stellen, darum geht der schwarze L. auf 43 um die Linie auf dem K. zu bestreichen.

26) B. v. 23 a. 31.

Der König sieht seine Absicht vereitelt, daher findet er es nothwendig durch diesen Bauernzug sich eine freie Bewegung zu verschaffen. Zöge der L. 6 auf 15 anstatt des letzten Zuges, dann würde der S. v. 35 a. 20 † bieten, der K. müßte auf 6, der T. von 19 würde auf 3 †, und die D. nachdem der T. 1. 3 genommen, auf diesem Felde †m. geben.

B. v. 37 a. 29.

27) K. v. 14 a. 25. B. v. 29 a. 22.

28) S. v. 7 a. 22. L. v. 43 a. 22.

29) B. v. 13 a. 22 †. S. v. 35 a. 29 †.

30)	K. v. 23 a. 24.	T. v. 29 a. 22 † m.

Wenn der S. v. 7 a. 22 den B. nicht nimmt, so ist der K. im 4ten Zuge auf 16 doch † m., weil die D. von 12 auf 30 und der S. 35 auf 29 geht.

Diese Veränderungen habe ich deßhalb aufgestellt um den Beweiß zu führen, daß die weiße D. in keinem Falle sich darf verleiten lassen den B. 49, vielweniger den von 64 zu nehmen, wenn sie die Parthie nicht verlieren will, weil sie sonst nicht Zeit gewinnt ihre Figuren zum Schutze ihres Königs herbeizuführen, also dem Angriff erliegen muß. Meiner Meinung wäre es sonach am besten für Weiß im 7ten Zuge des ersten Spieles so zu ziehen:

7r Z.	B. v. 9 a. 17.	D. v. 61 a. 43.
8)	S. v. 2 a. 12.	L. v. 59 a. 38.
9)	T. v. 1 a. 3.	

Wollte Weiß anstatt dieses Thurmzuges auf 2 u. 3 Rochiren, so würde Schwarz das † m. bald bewirken, indem dessen Rochade auf 61 und 62 nicht verhindert werden kann, zwei TT., die D., der S. und 2 L. den K. attakirten. Diese Lage habe ich gewiß auf Zehnerleiart durchgespielt, mir für Weiß alle mögliche Mühe gegeben die besten Gegenzüge aufzufinden, und die Parthie nicht zu retten vermogt. Wer anderer Meinung seyn sollte, der mag es versuchen! — Und wenn ich schon glaube, daß meine aufgestellte Berechnung hier

und da trügen mag und mit meinen guten Willen nicht gleichen Schritt hält, so bin ich doch von der mißlichen Lage — im Fall im 9ten Zuge Weiß Rochirt — der weißen Parthie so gut überzeugt, daß ich bereit bin diese Parthie mit den schwarzen Figuren gegen jeden Gegner zu übernehmen.

S. v. 63 a. 46.

10) B. v. 13 a. 21.

Vorbereitung zur Rochade auf 5 und 6.

L. v. 62 a. 44.

11) L. v. 6 a. 13. B. v. 36 a. 28.

12) S. v. 7 a. 22. S. v. 46 a. 31.

13) Rochirt a. 5 u. 6. Rochirt a. 61 u. 62.

So halte ich diese Parthie für Remis, wenn schon Weiß einen B. mehr hat; weil Schwarz durch den offenen T. die Stellung der D. und des L. 38 bald einen weißen Bauer nehmen kann.

Springer-Parthie,

welche nur durch einen irregulären Zug entstehen kann.

(Schwarz hat den ersten Zug.)

Schwarz.	Weiß.
1) B. v. 52 a. 36.	B. v. 12 a. 28.

2) S. v. 58 a. 43. S. v. 7. a. 22.

3) L. v. 59 a. 38. S. v. 2. a. 19.

Weiß hätte, statt dieses Zuges, mit dem Laufer von 3 auf 30 gehen sollen. Der Naturalist, keiner Berechnung fähig — (ein sicher berechnetes Sistem vom ersten bis zum letzten Zuge, durch alle Veränderungen einer Parthie,) glaubt den erwähnten Zug des Laufers noch machen zu können, und besser zu thun, wenn er den Königsbauer 36 angreift und das Vorrücken der Mittelbauern (Laufer-Parthie) vereitelt; aber er legt den Grund zur Springer-Parthie.

4) S. v. 43 a. 26. B. v. 13 a. 29.

Weiß muß diesen Zug nun machen, um den T. 1 nicht im Schach umsonst zu verlieren, weil der S. 26 auf 11 † droht.

5) B. v. 36 a. 29. S. v. 19 a. 29.

Von hier an ist Weiß verloren.

6) S. v. 26 a. 11 †. K. v. 4 a. 11.

7) D. v. 61 a. 43 †. K. v. 11 a. 20.

Weiß sieht wohl daß das Vorsetzen der D. auf 19 nicht allein nicht helfen, ja die Lage verschlimmern würde, indem der schwarze L. v. 38 a. 29 † geben, sodann den S. 22 nehmen, die D. tauschen und alle Bauern getrennt hätte. Der errungene Vortheil eines gewonnenen Offiziers täuscht den

Weißen, er sucht seinen S. zu erhalten und ist verloren.

8) S. v. 63 a. 46. greift den S. a. 29 dreifach an.

S. v. 22 a. 39.

vertheidigt und droht auf 54 † K. und T.

9) D. v. 43 a. 36. B. v. 14 a. 22.

deckt den S. v. 29, im Fall der S. a. 39 angegriffen würde.

10) B. v. 56 a. 48. S. v. 39 a. 24.

11) B. v. 53 a. 37. D. v. 5 a. 21.

Ging die D. auf 19, so gäbe der S. 46 a. 29 †. Wollte Weiß nicht nehmen, so müßte die D. gehen; doch wohin sie immer zöge, der S. v. 29 würde ein Abzugschach geben und sie oder eine andere Figur wäre umsonst verloren. Würde der B. v. 22 den S. 29 nehmen, so gibt die D. v. 36 a. 29 † und der L. v. 38 nimmt den S. 24 umsonst, ohne, daß er wieder genommen werden dürfte, weil sonst der T. 8 durch die D. verloren wäre. Noch schlechter wäre es aber, wenn man den L. 3 a. 21 setzen wollte; dieser würde eben so wie die D. künftig attakirt, wäre umsonst verloren und hinderte noch obendrein seine D. den S. 29 zu decken.

12) B. v. 51 a. 35. B. v. 10 a. 18.

Weiß muß diesen B. ziehen, um den so schädlichen † a. 27 zu beseitigen.

13) B. v. 35 a. 28 †. D. v. 21 a. 5, wegen S. a. 29 ꝛc.

14) Rochirt a. 58 u. 59. (1. Veränd.) S. v. 24 a. 14.

geht dahin, damit die D. nöthigenfalls anderwärts wirken kann.

15) D. v. 36 a. 43. K. v. 20 a. 13.

Keine andere Figur darf vom Platze, weil sonst die schwarze D. a. 11 oder 34 †, und der L. 62 a. 26 † m. geben würde.

16) S. v. 46 a. 29. B. v. 22 a. 29.

17) L. v. 38 a. 29. S. v. 14 a. 29.

er muß nehmen, um den B. † a. 20 zu vermeiden, wodurch der K. zwei Züge später Matt oder die D. verloren wäre; auch ist der B. 15 doppelt angegriffen.

18) D. v. 43 a. 29 †. K. v. 13 a. 14.

Zöge er auf 4, so wäre er durch die D. g. 11 gesetzt, Matt.

19) T. v. 59 a. 11 †. L. v. 3 a. 12.

(Wenn der L. v. 6 a. 13 sich vorstellen würde, dann tritt folgendes Spiel ein —: B. 28, 20. K. 14, 6. T. 11, 13 †. D. 5, 23, wegen Matt a. 15; L. 62, 35. L. 3, 10. (— Die D. 23 darf den B. 55 nicht nehmen, wegen T. † auf 14 Abzug †. a. 15 mit dem T. und den Matt a. 13 mit der D. v. 29 —) T. 13, 10. T. 1, 5 †. T. 10, 13 — darf nicht nehmen, weil die D. v. 29 a. 13 Matt gäbe — B. 16, 24. D. 29, 38 †. D. 23, 22 †. T. 13, 14 †.

K. 6, 7. T. 14, 22 †. K. 7, 16. T. 22, 24 †. B. 15, 24. D. 38, 14 Matt.)

20) D. v. 29 a. 30 †. K. v. 14 a. 7.

21) T. v. 11 a. 12.

(Wenn die D. 30 den L. nimmt, so ist die Parthie für Weiß, wenn nicht gewonnen, doch wenigstens Remis, wegen † a. 37.)

B. v. 15 a. 23 †.

22) D. v. 30 a. 21 †† D. v. 5 a. 21.

23) B. v. 28 a. 21. T. v. 1 a. 5.

24) L. v. 62 a. 35. L. v. 6 a. 13.

um den Abzug † zu hindern.

25) B. v. 54 a. 38. K. v. 7 a. 6.

26) B. v. 38 a. 30. T. v. 5 a. 3.

27) L. v. 35 a. 28. T. v. 3 a. 27.

28) T. v. 64 a. 62. K. v. 6 a. 5.

29) B. v. 55 a. 39. B. v. 16 a. 32.

30) B. v. 37 a. 29. L. v. 13 a. 4.

31) B. v. 30 a. 22. T. v. 27 a. 28.

32) T. v. 12 a. 28. L. v. 4 a. 13.

will sich opfern, damit die B. nicht zur D. ziehen.

33) T. v. 62 a. 59. T. v. 8 a. 6.

34) T. v. 59 a. 3 †. L v. 13 a. 4.

35) T. v. 28 a. 4 † m.

Wenn auch Weiß — nach dem Abtausch der Damen, anders gespielt hätte, so mußte Schwarz immer gewinnen, da der T. 12, wenn sich der von 1 von seinem Standpunkte entfernt hätte, den B. 9 nehmen konnte, und überdies sieben Bauern — von welchen einer schon auf das 6te Feld vorgerückt und nicht zu nehmen war — gegen vier ein großes Uebergewicht geben.

Veränderung
vom 14ten Zuge dieses Spieles.

Stellung der Figuren im 13ten Zuge.

Schwarz. T. 57. K. 60. L. 62. T. 64. B. 49. B. 50. B. 54. B. 55. S. 46. B. 48. D. 36. B. 37. L. 38. B. 28.

Weiß. T. 1. L. 3. D. 5. L. 6. T. 8. B. 9. B. 15. B. 16. B. 18. K. 20. B. 22. S. 24. S. 29.

14) Rochirt a. 58 u. 59. L. v. 3 a. 10.

anstatt S. 24. 14.

15) S. v. 46 a. 29. B. v. 22 a. 29 †.

16) D. v. 36 a. 34 †. K. v. 20 a. 12 †.

17) L. v. 62 a. 26 † †. L. v. 10 a. 19.

Dieser L. ist wohl umsonst verloren und rettet die D. 5 nicht, doch das Matt. Denn zöge der K. — anstatt des Lauferzuges — auf 4, so würde

der L. 58, 31 † bieten, der L. v. 6 müßte sich auf 13 vorsetzen und die D. v. 34 gäbe hierauf auf 20 †, welcher von der D. v. 5, 12 bedeckt werden muß, und von 20 a. 12 Matt.

18) L. v. 26 a. 19 †. K. v. 12 a. 11.

geht er auf 3, so ist er in drei Zügen Matt.

19) L. v. 19 a. 5 †. K. v. 11 a. 10.

Der K. darf wieder nicht auf 4, wegen D. 34, 26, und 12 Matt.

20) L. v. 5 a. 19. K. v. 10 a. 3.

Geht der K. a. 17, so ist er durch die D. a. 33, zöge er auf 2, durch den L. 38, 29 † und im zweiten Zuge hierauf durch die D. Matt.

21) L. v. 19 a. 1 †. L. v. 6 a. 27.

Geht nun der K auf 2, dann bietet der L. v. 38, 29 †. K. 2, 1. T. 59, 3 †. K. 1, 10. T. 3, 2 †. K. 10, 17. D. 34, 33 Matt.

22) L. v. 38 a. 29. K. v. 3 a. 4.

23) T. v. 59 a. 27. B. v. 18 a. 27 †.

24) D. v. 34 a. 2 †. K. v. 4 a. 15.

25) D. v. 2 a. 11 †. K. v. 13 a. 6.

26) D. v. 11 a. 15 †. K. v. 6 a. 5.

27) D. v. 1 a. 19 †. K. v. 5 a. 4.

28) D. v. 15 a. 12 † m.

Wenn dieses Beispiel eines irregulären Zuges des Naturalisten noch nicht genüget und man glaubt, daß gegen einen systematischen Schachspieler ein einziger Zug nicht wohl entscheiden könne, weil der Gegner langjährige Uebung mit einem seltenen Scharfblick verbindet, so mögen folgende Fälle Ueberzeugung geben, die nicht blos durch das Studium aufgefunden wurden, sondern sich sehr oft im Spiele mit meinen Gegnern ereignet haben, da mir keiner entgegen saß, der nicht im dritten Zuge mit dem Bauer 19 den Springer 28 genommen hätte, weil er keiner Berechnung fähig war.

Zweites Beispiel.

Erstes Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1) B. v. 52 a. 36.	B. v. 12 a. 28.
2) S. v. 58 a. 43.	B. v. 11 a. 19.

Meine Gegner kalkulirten so: den S. v. 7 a. 22 — (der als richtiger Zug gespielt werden muß, ohne daß deßhalb die Springerparthie erneuert wird —) ist also nicht gut, weniger noch der Dame B. auf 21 zu setzen, weil der weiße L. 3 zu wirken gehemmt wird; geht aber die D. v. 5 a. 12, so tritt derselbe Fall ein. Ich ziehe also den B. 11 auf 19 wodurch ich nichts risquire, im Gegentheil meinen L. und den Mittelbauern Freiheit lasse zur Attake vorzugehen.

3) S. v. 43 a. 28. B. v. 19 a. 28.

4) D. v. 61 a. 25 †. K. v. 4 a. 12.

Weiß sieht daß im zweiten † auf 28 der T. i verloren wäre, wenn er den B. 10 a. 18 zöge; er will die Parthie nicht verlieren, und meint — vor der Hand wohl richtig — die D. allein könne einige mal † doch nicht Matt geben; daher entschließt er sich zu gehen. In wie fern aber diese Meinung auf festem Grunde steht wird sogleich erwiesen.

5) D. v. 25 a. 28 †. K. v. 18 a. 11.

6) L. v. 59 a. 38 †. (1. Verä.) K. v. 11 a. 18.

Weiß sieht daß der B. v. 13 a. 29 gezogen umsonst verloren wäre, versucht es daher auf 18.

7) B. v. 49 a. 33. (2. Verä.) D. v. 5 a. 19 †.

8) D. v. 28 a. 4 †. K. v. 18 a. 17.

9) B. v. 53 a. 37 † durch den L. 62 —.
B. v. 10 a. 26.

10) B. v. 33 a. 26 †† durch den T. und B. —.
K. v. 17 a. 10.

11) B. v. 26 a. 19 †. S. v. 2 a. 19 od. K 10. 19.

12) D. v. 4 a. 11 †m.

Drittes Beispiel.

Erste Veränderung vom 6ten Zuge.

6) L. v. 59 a. 38 †.		B. v. 13 a. 29.
7) L. v. 38 a. 29 †.		K. v. 11 a. 18.
8) B. v. 50 a. 34.		L. v. 6 a. 34.
9) T. v. 57 a. 58.		D. v. 5 a. 26 †.
10) D. v. 28 a. 4 †.		K. v. 18 a. 17.
11) B. v. 49 a. 33 †.	(1. Verä.)	D. v. 26 a. 18 †.
12) L. v. 29 a. 11 †.	(2. Verä.)	S. v. 2 a. 19 †.
13) B. v. 53 a. 37 †.		K. v. 17 a. 26.
14) D. v. 4 a. 28 †.		K. v. 26 a. 33.
15) D. v. 28 a. 42 †.		K. v. 33 a. 25.
16) T. v. 58 a. 57 † m.		

Viertes Beispiel.

Zweite Veränderung des ersten Spieles.

7) B. v. 49 a. 33.	L. v. 3 a. 21 † od. B. 15. 21 †.
8) B. v. 35 a. 25 †.	K. v. 18 a. 17.
9) B. v. 53 a. 37 †.	B. v. 10 a. 26.
10) B. v. 26 a. 18.	

Der B. 25 läßt den weißen nicht vorüberziehen, siehe Regeln.

	K. v. 17 a. 18.
11) D. v. 28 a. 25 †.	K. v. 18 a. 19 od. 10.
12) D. v. 26 a. 11 † m.	

Dasselbe Spiel vom 7ten Zuge.

7) B. v. 49 a. 33.	B. v. 9 a. 26.
8) D. v. 28 a. 27 †.	K. v. 18 a. 17.
9) B. v. 53 a. 37 †.	B. v. 10 a. 26.
10) B. v. 33 a. 26 †.	K. v. 17 a. 16.
11) D. v. 27 a. 11 † m.	

Fünftes Beispiel.

Erste Veränderung vom 11ten Zuge des dritten Spieles.

11) B. v. 49 a. 33 †.	D. v. 26 a. 33.
12) B. v. 53 a. 37 †.	B. v. 10 a. 26.
13) D. v. 4 a. 3 †.	K. v. 17 a. 18.
14) L. v. 29 a. 11 †.	K. v. 18 a. 19.
15) L. v. 11 a. 4 †.	K. v. 19 a. 20.
16) D. v. 3 a. 11 †.	K. v. 20 a. 21.
17) B. v. 36 a. 28 † m.	

Sechstes Beispiel.

1)	B. v. 52 a. 36.	B. v. 12 a. 28.
2)	S. v. 58 a. 43.	B. v. 11 a. 19.
3)	S. v. 43 a. 28.	B. v. 19 a. 28.
4)	D. v. 61 a. 25 †.	K. v. 4 a. 12.
5)	D. v. 25 a. 28 †.	K. v. 12 a. 11.
6)	L. v. 59 a. 38 †.	B. v. 13 a. 29.
7)	L. v. 38 a. 29 †.	K. v. 11 a. 18.
8)	B. v. 50 a. 34.	L. v. 6 a. 34.
9)	T. v. 57 a. 58.	B. v. 9 a. 25.
10)	B. v. 49 a. 41.	D. v. 5 a. 19 †.
11)	D. v. 28 a. 4 †.	K. v. 18 a. 9.
12)	B. v. 41 a. 34.	D. v. 19 a. 12 (wegen L. 3.)
13)	D. v. 4 a. 25 †.	S. v. 2 a. 27.
14)	B. v. 34 a. 26 und Weiß ist ebenfalls verloren.	

Erstes Gambit.

Gambit wird ein solches Spiel genannt, in welchem der, welcher den ersten Zug hat, bei seinem zweiten den Bauer des Königslaufers zwei Schritte zieht und diesen preis gibt. Nimmt man diesen

Bauer, so ist allerdings bei Spielern von gleicher Kenntniß und Uebung der Gambitspielende der Schwächere — doch kann er die Parthie nicht verlieren, da er sogleich den Angriff hat, der, gut und ununterbrochen fortgesetzt, die Gewißheit gibt, die Parthie als Remis geendet zu sehen. Macht aber der Vertheidigende den geringsten Fehler, sey es auch nur ein verlorener Zug, so ist das Gambitspiel bestimmt gewonnen, weil der Angriff mit jedem Zuge stärker und der König so okkupirt wird, daß seine Offiziere ihn nicht zu retten vermögen. Diese Parthie ist die angenehmste von allen, weil in ihr sich die schönsten Ideen des Angriffs und der Vertheidigung entwickeln; doch ist sie die gefährlichste für den nicht gut unterrichteten und geübten Gambitspieler. Meiner Meinung nach gibt es unter Neun mir bekannten Gambit-Spielen, nur zwei derselben, die als die gefährlichsten und gewonnen zu betrachten sind. Nemlich, den von Allgaier, und der so genannte franzöſische, den eine Gesellschaft Schachfreunde vor mehreren Jahren zu Paris aufgestellt hat. Von dem ersten werde ich später eine kleine Skitze liefern, da mir die Züge aus dem Gedächtnisse schwanden und ich das trefflich Allgaiersche Werk nicht besitze.

Bevor ich zum Spiele schreite, muß ich noch bemerken, daß es immer gut ist den preis gegebenen B. zu nehmen, selbst wenn man nicht gesonnen ist die systematische Vertheidigung zu übernehmen, weil so

dass die Kräfte gleich vertheilt sind. Mit der Vertheidigung aller Neun Gambitpartheien so ziemlich bekannt, habe ich mich doch stets besser dabei befunden mit dem 4ten Zuge der Vertheidigung diese zu beenden, und den Angriff selbst zu übernehmen, wie die nachstehende Vertheidigung des Allgaierschen Gambits näher ins Licht stellet.

(Schwarz hat den ersten Zug.)

1r 3. B. v. 52 a. 36. B. v. 12 a. 28.

2) B. v. 51 a. 36. B. v. 28 a. 35.

3) S. v. 58 a. 43.

geht dahin damit die D. f. 35 kein Spiel geben kann und die Rochade des Königs vorzubereiten.

B. v. 10 a. 26.

Für den Vertheidigenden ist es sehr vortheilhaft den Doppelbauer 35 zu erhalten, deßhalb deckt ihn der B. 26.

4) L. v. 59 a. 38. (1. u. 2. Verä.) L. v. 3 a. 30.

5) B. v. 53 a. 37. L. v. 30 a. 23.

Weiß hat zwar einen Zug verloren, dagegen den L. auf ein Feld gebracht, wo er genirt.

6) B. v. 56 a. 40. B. v. 16 a. 24.

7) B. v. 54 a. 46.

Dieser Zug geschieht um den B. 37 zu unterstützen und der D. Raum auf 47 zu verschaffen.

K. v. 14 a. 22.

sucht durch den B. 13. 29, den L. 38 zu hemmen.

8) D. v. 61 a. 47.

deckt das angreifende Feld 29 und droht den B. 11 zu nehmen.

S. v. 2 a. 17.

Durch diesen Zug ist das gedrohte † auf 11, beseitigt.

9) Rochirt a. 58 u. 59. L. v. 23 a. 16.

Wollte Weiß irgend einen andern Zug machen, so würde der S. 43 den B. 26 nehmen. Die D. müßte ihn wieder nehmen, weil der B. 11 sonst dreifach angegriffen wäre, und der L. 23 ginge durch die D. 47 verloren.

10) S. v. 43 a. 26.

Da die Bauern die Thurmlinie von 59, 11 sperren, so opfert sich der S. um die Attake zu verstärken.

D. v. 5 a. 26.

11) L. v. 62 a. 35 †. D. v. 26 a. 18.

12) L. v. 35 a. 17. D v. 18 a. 17.

13) L. v. 38 a. 11 †. K. v. 4 a. 5.

sucht hinter seinen Bauern Schutz.

14) D. v. 47 a. 54.

Da die Dame ihren Zweck erreicht hat, den B. 11 zu nehmen, den von 36 aber nicht verlieren darf,

den S. 65 auch ins Spiel bringen muß um den T. 64 brauchen zu können, so zieht sie sich zurück, denn nun schadet der †, den die feindliche D. a. 44 geben könnte, nichts mehr.

T. v. 1 a. 3.

Weiß sieht daß das † auf 44 ohne Nutzen wäre und zieht deßhalb den T. auf 3.

15) S. v. 63 a. 53. D. v. 17 a. 10.

greift den L. doppelt an.

16) L. v. 11 a. 56.

Wenn die D. v. 54 a. 47 ihren zweifach angegriffenen L. hätte schützen wollen, so wäre wenigstens der B. 37 verloren indem der L. von 16 † bieten würde, und wenn ihm der B. 46 nähme so würde die D. von 10 wieder auf 37 † geben und den S. 63 nehmen. Der angebotene Tausch des T. 59 ist deßhalb gut, weil der feindliche König zu seiner Rechten von Bauern und Offiziers entblößt ist.

B. v. 13 a. 21.

17) L. v. 56 a. 47. L. v. 6 a. 41.

18) S. v. 53 a. 38.

Durch die D. ist das †m. auf 50 gedeckt.

T. v. 3 a. 2.

greift den B. 50 dreifach an.

19) S. v. 38 a. 44.

deckt den B. 69 wieder und greift den T. 9 durch den L. 66 an.

	T. v. 2 a. 4.
20) T. v. 64 a. 60.	S. v. 7 a. 13.

Der S. muß dahin, weil der T. 59 † auf 11 gehen und den B. 15 nehmen würde.

21) T. v. 59 a. 43.	L. v. 41 a. 20.

Da der L. kein freies Feld hat, so muß er den Tausch anbieten.

22) L. v. 47 a. 20.	T. v. 4 a. 20.

23) D. v. 54 a. 47.	T. v. 20 a. 19.

Hier ist keine Wahl, da der T. 20 und der B. 15 angegriffen ist, als auf 19 zu gehen und den B. 15 im Stiche zu lassen, denn den S. v. 13 a. 3 setzen würde die Lage nur verschlimmern, da der T. 43 den S. im † und die D. von 47 den T. 20 ebenfalls nähme. Mit dem T. auf 12 gehen wäre auch nicht gut, da der S. 44 auf 27 D. und T. im † angreifen würde. Der Zug mit dem T. von 20 auf 4 wäre eben so wenig rathsam, da der T. 43 der D. auf 11 † bieten und die Verlegenheit vergrößern dürfte.

24) T. v. 43 a. 42 †.	D. v. 10 a. 12.

Die weiße D. darf den Tausch auf 11 nicht anbieten, wenn sie schon einen Offizier mehr besitzt, weil sie wenig Bauern hat, von welchen überdies der auf 9 isolirt steht und ihr T. 8 so wie der L. 16

noch nicht zu brauchen sind; daher sucht sie das Zentrum der schwarzen Bauern zu sprengen.

25) T. v. 42 a. 2 †. S. v. 13 a. 3.

Durch diesen Zug meint die D. ihren B. 16 gedeckt zu haben und bleibt im Angriff auf den von 36.

26) S. v. 44 a. 38.

Der B. 36 ist nun durch den T. 60 beschützt.

D. v. 12 a. 11.

greift den T. 2 und S. 38 an.

27) T. v. 2 a. 3 †.

Anstatt dieses Zuges hätte man auch auf 34 oder 42 mit dem T. gehen können. Aber dann wäre der K. von 5 auf 14 gegangen und hätte den T. 8 in Thätigkeit gesetzt.

D. v. 11 a. 3.

28) D. v. 47 a. 15. T. v. 8 a. 6.

L. und T. waren angegriffen; somit war es besser den T. zu retten.

29) D. v. 15 a. 16. D. v. 3 a. 11 †.

Der B. 24 ist in jedem Falle verloren, der T. 6 aber soll ins Spiel, darum bietet die D. den Tausch an.

30) D. v. 16 a. 24. T. v. 6 a. 14.

31) B. v. 36 a. 28. B. v. 21 a. 28.

32) S. v. 38 a. 28 †. D. v. 24 a. 8.

33) S. v. 28 a. 45.

sonst würde die D. 47 den B. 55 nehmen.

D. v. 47 a. 54.

greift den S. an, zugleich ist dieser Zug die Vorbereitung zum †m. auf 50.

34) D. v. 24 a. 8 †. T. v. 14 a. 6.

Wenn der K. nach 13 gegangen wäre, anstatt den T. vorzusetzen, so hätte die D. auf 4, dann auf 26, sodann mit dem S. von 46 auf 39 † geboten und auf 4 †m. gegeben.

35) D. v. 8 a. 3 †. T. v. 6 a. 14.

36) D. v. 32 a. 28. K. v. 5 a. 6.

Das †m. auf 4 kann nicht anders gehindert werden. Denn wollte der T. nach 5 so würde die D. 28 auf 21, dann auf 3, um hinter mit dem S. 46. 30 † geben, wodurch der T. 3 verloren, der S. 45 gerettet wäre und in ein paar Zügen das †m. erfolgte.

37) D. v. 28 a. 19. D. v. 54 a. 45.

38) D. v. 19 a. 20 †. K. v. 6 a. 15.

39) D. v. 20 a. 47 †. K. v. 15 a. 16.

40) B. v. 40 a. 32. T. v. 14 a. 15 †.

Der T. muß diesen Zug machen um das † auf 23 und †m. auf 4 zu hindern.

41) D. v. 47 a. 48. D. v. 45 a. 55.

greift den T. an.

42) T. v. 60 a. 59. T. v. 15 a. 55.

† droht †m. auf 60.

43) D. v. 48 a. 30 †. K. v. 16 a. 24.

44) D. v. 30 a. 22 †. K. v. 24 a. 32.

45) T. v. 59 a. 27 †. T. v. 55 a. 31.

46) D. v. 22 a. 21 †m.

Der Thurm hätte im 42sten Zuge auch nach 10 gehen können, aber das †m. wäre in eben so viel Zügen erfolgt. Nur dann hätte sich das Spiel etwas verzogen, wenn die D. im 40sten Zuge anstatt mit dem T. 14. 16 † zu bieten auf 24 gegangen wäre. Jedoch verloren wäre Weiß immer gewesen, indem von den vier Bauern 37, 46, 55 und 32 zwei zur D. gezogen wären.

Erste Veränderung vom 4ten Zuge des ersten Spieles.

4r Z. L. v. 59 a. 38. L. v. 3 a. 10.

Diesen Zug macht also Weiß anstatt L. 3. 30.

5) B. v. 49 a. 33.

In der Gambitpartie dürfen die Bauern neben

dem K. nicht geschont werden. Denn gingen sie auch alle verloren, so schadet das nichts, wenn nur der Tendenz gemäß, der Angriff ununterbrochen fortgesetzt wird.

B. v. 9 a. 17.

6) B. v. 53 a. 37.

Durch diesen Zug bekömmt der L. 62 Freiheit sich bewegen zu können. Zugleich sind zwei Bauern in die Mitte des Brettes gebracht denen keiner entgegen steht.

B. v. 13 a. 21.

Wenn Weiß statt dieses Zuges mit dem B. 14, 22 gegangen wäre, so mußte Schwarz den B. 36 auf 28 setzen, damit durch den Bauernzug 13 auf 29 der L. 58 die Direktionslinie auf den B. 11 nicht verliert, weil sodann der B. von 28 den vorüberziehenden nehmen und sich auf 21 stellen könnte.

7) B. v. 54 a. 46. (3. u. 4. Verä.) B. v. 14 a. 22.

8) D. v. 61 a. 62. (6. Verä.) L. v. 6 a. 34.

9) B. v. 50 a. 42. B. v. 36 a. 42.

Weiß würde nicht gut spielen statt dieses Zuges irgend einen andern zu machen, weil der B. 42 selbst den von 38 genommen und mit größerem Vortheil die Bauernkette durchbrochen hätte.

10) B. v. 33 a. 26. B. v. 17 a. 26.

11) T. v. 57 a. 1. L. v. 10 a. 1.

12)	L. v. 6 a. 26 †.	L. v. 1 v. 19.

Wenn die D. 5. in der Meinung der S. 43 könne nicht vom Platze ohne seine D. 52 preis zu geben, den L. 26 genommen, oder mit ihren L. 34 a. 43 die schwarze D. 52 ebenfalls attakirt hätte, so wäre ihr Spiel nicht zu retten.

13)	L. v. 26 a. 19 †.	D. v. 5 a. 19.
14)	S. v. 63 a. 53.	S. v. 7 a. 13.
15)	Rochirt a. 62 v. 61.	Rochirt a. 5 v. 6.
16)	T. v. 61 a. 58.	D. v. 19 a. 35.

beschützt ihren B. 42 und hindert den S. 53. abzugehen.

17)	D. v. 52 a. 60.	B. v. 11 a. 27.
18)	D. v. 50 a. 42 †.	D. v. 35 a. 49.
19)	T. v. 58 a. 42.	B. v. 27 a. 36.
20)	L. v. 38 a. 2.	L. v. 34 a. 43.
21)	S. v. 53 a. 43.	B. v. 36 a. 43.
22)	L. v. 2 a. 11.	T. v. 6 a. 3.
23)	T. v. 42 a. 43.	K. v. 6 a. 14.
24)	K. v. 62 a. 54.	

Ein anderer Zug mit irgend einem Bauer, besonders den von 46 auf 38, würde das Spiel verlieren machen, weil der B. 22 auf 30 zöge und der B. 37 verloren wäre, oder wenn Schwarz von

37 auf 60 nähme, der S. 13 auf 28 gehen und L. und T. angreifen würde. So aber ist die Parthie bis zu dem letzten Königszuge als Remis zu betrachten; denn ohne einen bedeutenden Fehler von einer oder der anderen Seite ist kein † m. zu bewirken. Der Angriff dieser eben angegebenen ersten Veränderung ist nicht der stärkste, welchen ich nicht gern an die Spitze jeder Parthie stelle, die Vertheidigung hingegen so, daß sie, anders gegeben, die Parthie verlieren müßte, welches folgende Veränderungen beweisen dürften.

Zweite Veränderung
vom 4ten Zuge des ersten Gambits.

4r Z.	L. v. 69 a. 38.	B. v. 26 a. 34.
	greift den S. an.	
6)	S. v. 43 a. 28.	D. v. 5 a. 33.

6) K. v. 60 a. 59.

Daß man den B. 60 nicht auf 42 vorrücken darf wird der geübte Schachspieler wohl sehen, für den Anfänger bemerke ich, daß wenn der B. 60 auf 42 zöge, der von 36 diesen auf 42 nimmt und wenn sodann die D. 61 den B. 34 wieder nähme und das Abtauschen der weißen D. anbietet, diese ihren B. 42 auf 60 zieht und das † aufdeckt. Die D. 34 müßte nun die weiße D. auf 33 nehmen und der B. 60 nähme hierauf den T. 67, und

würde sogleich zur D. welche † bietet, wodurch das Spiel der weißen Parthie als gewonnen zu betrachten ist, da der S. von 2 auf 17. das gedrohte † deckt und ein eroberter T. gegen zwei Bauern ein zu großes Uebergewicht geben.

S. v. 2 a. 17. deckt das † a. 11.

7) B. v. 53 a. 37.

Durch diesen Zug greift der L. 62 den B. 35 an und verschafft seinen S. einen vortheilhaften Rückzug, im Fall er angegriffen würde. Auch ist es in der Gambitparthie nothwendig dem K. und der D. Bauer vorzurücken.

B. v. 13 a. 21.

Dieser Zug vereitelt vor der Hand das Nehmen des B. 35, schlägt den Angriff zurück und unterstützt den B. 34, so wie er auch in Zukunft dem K. die Freiheit verschafft — indem der L. 6 nun heraus kann — nöthigenfalls auf 5. u. 6. zu Rochiren.

8) S. v. 28 a. 45 greift den B. 35 doppelt an.

B. v. 35 a. 43.

9) B. v. 50 a. 42 †.

Wenn man den B. 43 mit dem von 50 nehmen wollte, so wäre die D. verloren oder würde † m. werden, indem der B. 34 den welcher von 50 auf 34 genommen, wieder nähme, sodann der L. 6 auf 41 † böte und der T. 1. 2 † m. gäbe. Im Fall aber die D. 61 den zweiten B. auf 43 genom-

men hätte und der K. bei dem † v. 6, 41 auf 52 gegangen wäre, würde der L. auf 34 † D. und K. geboten haben.

D. v. 33 a. 41 †.

10) K. v. 59 a. 51.

Der K. hätte auch nach 60 gehen und den S. von 45 auf 51 setzen können, wenn die D. sich auf 60 gestellt hätte; es wäre aber nicht so vortheilhaft gewesen.

D. v. 41 a. 60 †.

11) K. v. 50 a. 44. S. v. 17 a. 2.

um den L. 5 auf den K. zu bringen.

12) S. v. 45 a. 35 †. L. v. 3 a. 17.

der S. kann nicht ab.

13) L. v. 58 a. 69 †.

Nun hat die D. kein Mittel sich zu retten, sie muß den T. nehmen.

D. v. 60 a. 57.

14) L. v. 59 a. 31. B. v. 14 a. 22.

Der L. ist doch verloren, darum nimmt er nach den B.

15) L. v. 31 a. 22 †. S. v. 7 a. 22.

16) D. v. 61 a. 57.

Da die Parthie für Schwarz so gut wie entschieden ist indem ein T. und ein L. bei weitem nicht die verlorene D. ersetzt, so will ich sie auch nicht

zu Ende spielen und nur noch bemerken, daß, nachdem der B. 54 auf 46 gegangen, man die Bauern 43 und 34 zu trennen oder unschädlich zu machen trachten muß, welches leicht durch das Vorschreiten des Bauern von 49 auf 33 zu bewerkstelligen ist, sonst ist die Parthie noch lange nicht gewonnen, weil der L. im 16ten Zuge — nachdem man die weiße D. genommen, auf 10 geht, und wenn man mit den B. 54 a. 46 gegangen der B. 9 a. 25, sodann aber auf 33 geht, den B. 42 nimmt und die D. wegen den offenen T. 1 und diesen einzudringenden Bauern nicht von dem Felde 57 oder 58 darf indem einer der weißen Bauern bestimmt zur D. zöge und den schwarzen K. in die größte Verlegenheit brächte. Bleibt sie aber zur Deckung der Felder von 57 bis 59 stehen, so wird sie unbrauchbar und die Parthie ist ebenfalls verloren, weil Weiß einen L. und einen T. mehr wie Schwarz ins Spiel bringt, und den Angriff behält.

Dritte Veränderung

vom 7ten Zuge der ersten Veränderung.

7)	B. v. 54 a. 46.	L. v. 6 a. 34.

Diesen Zug macht Weiß, anstatt 14, 22.

8)	D. v. 61 a. 47.	L. v. 34 a. 25.

sucht den angegriffenen B. 11 zu schützen. Denn wollte die D. von 5 auf 19 oder 19 den angegrif-

senen B. 13 decken, so würde der von 15. und der T. 8 verloren seyn.

9) B. v. 33 a. 26.

Der T. 57 greift den L. an. In jedem Falle steht es um die weiße Parthie schon mißlich, denn will er das † verhindern, indem der angegriffene L. v. 25 a. 18 geht, so sind alle Bauern vor und um den weißen K. verloren, der durch den L. 62, welcher bald auf 26 † bieten oder mit dem S. 43 a. 26 gehen kann, in wenigen Zügen in Verlegenheit gerathen wird, die um so größer werden dürfte, als Schwarz auch bald Rochiren und den T. 64 trefflich verwenden könnte. Aus diesem Grunde wählt Weiß das kleinere Uebel, nämlich:

B. v. 17 a. 26.

10) T. v. 57 a. 25. T. v. 1 a. 25.

11) L. v. 38 a. 11 †.

Hier will ich die Parthie enden; nicht blos weil Weiß einen L. weniger hat, sondern weil das † m. a. 3 oder 6 gedeckt werden muß, wodurch der B. 15 und bald auch der von 26 verloren geht.

Vierte Veränderung
vom 7ten Zuge der 1sten Veränderung.

7tes B. B. v. 54 a. 46. L. v. 6 a. 20.

Diesen Zug macht also Weiß statt den des B. 14,

als, der einen eben so schlechten Erfolg als der von 6, 34 bewirkt. Der Gambitläufer bleibt zwar immer gefährlich, doch muß man ihn unschädlich zu machen trachten, denn das Abtauschen desselben bringt fast in den meisten Lagen des Gambits größere Gefahr.

8) L. v. 38 a. 20. B. v. 11 a. 20.

9) D. v. 61 a. 47. D. v. 5 a. 6.

um den angegriffenen B. 15 und den auf 20 zu vertheidigen.

10) B. v. 33 a. 26. B. v. 17 a. 26.

11) T. v. 57 a. 1. L. v. 10 a. 1.

12) S. v. 43 a. 26. K. v. 4 a. 12.

Der K. muß nun selbst zur Vertheidigung des B. herbei.

13) L. v. 62 a. 35. S. v. 7 a. 22.

14) S. v. 63 a. 53. B. v. 16 a. 32.

sucht die D. zu entfernen.

15) Rochirt a. 61 u. 62. B. v. 15 a. 23.

16) T. v. 61 a. 57. S. v. 2 a. 19.

sonst würde der T. 57 den L. 1 genommen haben.

17) T. v. 57 a. 1 †. D. v. 6 a. 1.

Der Erfolg dieses Opfers wird sich sogleich zeigen.

18) D. v. 47 a. 20 †.

Der K. mag nun auf 5 oder 3 gehen, so wird

er durch den S. v. 26 a. 11, oder der D. v. 20 a. 11 † m. Zu verzögern wäre das † m. aber allerdings, wenn die D. anstatt v. 6 den T. zu nehmen, auf 13 zöge; doch wäre die Parthie für Schwarz immer gewonnen, da der T. 57, der schon den L. genommen, nun auch den T. 8 bekäme.

Fünfte Veränderung
vom 8ten Zuge der 1sten Veränderung.

8r Z.	D. v. 61 a. 52.	L. v. 6 a. 20 anst. 6. 34.
9)	L. v. 38 a. 20.	B. v. 11 a. 20.
10)	B. v. 36 a. 28.	B. v. 21 a. 28.

Man glaube nicht, daß Weiß besser gespielt hätte, mit dem B. v. 21 a. 29 zu gehen, denn die D. 52 wäre sodann auf 45 gegangen, und wenn sich der S. v. 2 a. 12 gestellt hätte, um dem † auf 18 zu begegnen, so hätte der B. 33 den von 26 genommen, worauf der B 17 a. 26, der T. 57 a. 1, der L. 10 a. 1 und die D 45 a. 9 gezogen wäre, den L. 1 bald genommen und durch den S. 43 und den L. 62 — welcher in zwei Zügen darauf in Wirkung kam — die Parthie schnell entschieden hätte.

11)	B. v. 37 a. 28.	S. v. 7 a. 13.

12) B. v. 50 a. 42.

Man erinnere sich, was ich früher über das Opfern der Bauern um und neben dem K. im Gambitspiel gesagt habe.

B. v. 26 a. 34.

um sie nicht zu trennen, muß er vorrücken.

13) B. v. 42 a. 35.

Damit der Angriff nicht verloren geht, opfert Schwarz den S.

B. v. 34 a. 43 †.

14) D. v. 52 a. 43. D. v. 5 a. 12. weg. † a. 26.

15) S. v. 63 a. 53. Rochirt a. 5 u. 6.

16) B. v. 55 a. 39. wegen dem Springerzug v. 13. 30.

B. v. 17 a. 25.

17) S. v. 53 a. 36. S. v. 13 a. 23.

18) L. v. 52 a. 44. S. v. 2 a. 17.

19) L. v. 44 a. 30 †. D. v. 12 a. 14.

20) B. v. 56 a. 40.

Das † durch den S. 36. 21 würde nichts frommen.

L. v. 10 a. 3.

21) B. v. 40 a. 32. L. v. 3 a. 30.

22) B. v. 39 a. 30. S. v. 23 a. 13.

23) S. v. 36 a. 21 †. K. v. 6 a. 7.

24) T. v. 64 a. 65. S. v. 13 a. 30.

Dieser Zug verhütet das † der D. und des K. auf 15.

25) S. v. 21 a. 15. S. v. 30 a. 15.

26) B. v. 32 a. 24. K. v. 7 a. 8.

wegen † D. und K. auf 16.

27) T. v. 63 a. 15 †. D. v. 14 a. 6.

wegen dem B. 22.

28) T. v. 57 a. 49. T. v. 6 a. 13.

29) T. v. 49 a. 55. T. v. 1 a. 9.

Hätte der T. 13 den von 16 genommen, so wäre die D. verloren gewesen und das †m. um einen Zug früher erfolgt.

30) D. v. 43 a. 22 †. D. v. 6 a. 22.

31) T. v. 15 a. 7 †m.

Wenn die D. 6 die D. von 22 auch nicht nimmt, so ist es immer †m., weil sie selbst genommen würde, oder der T. 16 auf 14 † böte und auf 6 †m. gäbe.

Gambit von Cuningham.

(Schwarz hat den ersten Zug.)

1r Z. B. v. 52 a. 36. B. v. 12 a. 28.

2) B. v. 51 a. 35. B. v. 28 a. 35.

S. v. 58 a. 43. L. v. 3. d. 12.

L. v. 59 a. 38. L. v. 12 a. 33 †.

Durch diese zwei Züge der gegenseitigen Laufer spielen beide Parthieen ein sehr gewagtes, man könnte sagen freches Spiel, indem ein Fehlzug die ganze Parthie entscheidet.

B. v. 50 a. 42. B. v. 35 a. 42.

Rochirt a. 58 u. 59. B. v. 42 a. 49 †.

K. v. 58 a. 57.

Weder der K. noch der S. 43 darf den B. 49 nehmen, wenn Schwarz nicht nach einigen Zügen in Verlegenheit kommen will, (siehe Beispiele).

L. v. 33 a. 19.

Durch das Spiel der schwarzen Parthie ist Weiß in die Nothwendigkeit versetzt, den L. zu opfern. Geschähe dieses nicht, so hätte Schwarz das Spiel gewonnen, wie die Beispiele zeigen werden.

B. v. 36 a. 28. B. v. 13 a. 29.

B. v. 28 a. 19. S. v. 2 a. 19.

Der B. 29 darf den L. 38 nicht nehmen, weil sonst der B. 19 den von 10 und dann den T. 1 genommen hätte. Weiß hat nun zwar einen Offizier verloren, wird aber durch die Bauern, die an der Seite des Königs stehen, die Parthie gewinnen.

L. v. 38 a. 47. L. v. 6 a. 20.

11.) B. v. 53 a. 45.

um den S. zu hindern auf das Feld 36 zu gehen. Denn wollte man mit diesem B. bis 37 gehen, so wäre die Parthie schneller verloren.

B. v. 9 a. 17.

Dieser Zug ist deshalb nothwendig, damit der L. 62 oder der S. 43 nicht auf 26 ziehen kann.

12) L. v. 62 a. 35. B. v. 14 a. 30.

13) L. v. 35 a. 49. S. v. 7 a. 22.

14) S. v. 63 a. 53. S. v. 19 a. 34.

15) D. v. 61 a. 52.

geht dahin, um das † auf 44 zu vermeiden und das Abtauschen selbst zu bewirken, weil der L. 49 nicht nach 35 gehen kann, ohne nicht durch den B. 10, 26 verloren zu seyn.

S. v. 54 a. 49.

16) D. v. 52 a. 49. D. v. 5 a. 7.

17) D. v. 49 a. 7.

Wenn die D. nicht selbst nähme, so würde sie ihr Spiel verschlimmert haben.

T. v. 8 a. 7.

18) T. v. 64 a. 60. K. v. 4 a. 13.

19) S. v. 43 a. 28 †. S. v. 22 a. 28.

20) T. v. 60 a. 28. K. v. 13 a. 28.

21)	T. v. 59 a. 60.	B. v. 15 a. 51.
22)	B. v. 54 a. 46.	T. v. 7 a. 4.
23)	B. v. 56 a. 40.	B. v. 16 a. 24.
24)	S. v. 53 a. 43.	B. v. 10 a. 26.
25)	K. v. 57 a. 60.	B. v. 11 a. 19.
26)	T. v. 28 a. 52.	B. v. 17 a. 25.
27)	B. v. 40 a. 31.	B. v. 24 a. 31.
28)	T. v. 60 a. 64.	T. v. 4 a. 8.
29)	T. v. 64 a. 60.	

Das † geben auf 24 ist vereitelt, daher muß der T. zurückgehen.

		L. v. 20 a. 13.
30)	B. v. 45 a. 37.	B. v. 30 a. 38.
31)	L. v. 47 a. 54.	B. v. 25 a. 33.
32)	T. v. 60 a. 57.	T. v. 1 a. 25.
33)	B. v. 55 a. 47.	T. v. 8 a. 1.
34)	B. v. 47 a. 39.	B. v. 26 a. 34.
35)	S. v. 43 a. 53.	T. v. 25 a. 26.
36)	T. v. 57 a. 59.	B. v. 34 a. 42.
37)	T. v. 59 a. 19 †.	K. v. 21 a. 14.
38)	T. v. 19 a. 18.	B. v. 35 a. 41 †.

39)	K. v. 50 a. 58.	B. v. 42 a. 50.
40)	T. v. 18 a. 26.	B. v. 41 a. 49 †.
41)	K. v. 58 a. 50.	B. v. 49 a. 57 †.

wird zur D.

42)	K. v. 50 a. 51.	T. v. 1 a. 3 †.
43)	K. v. 51 a. 44.	D. v. 57 a. 41 †.
44)	S. v. 53 a. 43.	D. v. 41 a. 43 †.
45)	K. v. 44 a. 53.	D. v. 43 a. 35 †.
46)	K. v. 53 a. 61.	D. v. 35 a. 26.
47)	K. v. 61 a. 60.	D. v. 26 a. 62 †.
48)	L. v. 54 a. 61.	D. v. 62 a. 46 †.
49)	T. v. 52 a. 53.	D. v. 46 a. 42 †.
50)	K. v. 60 a. 52.	L. v. 13 a. 34 † m.

Erstes Beispiel
vom 7ten Zuge dieses Gambits.

7r Z. K. 58. 57. L. 33. 12.

Diesen Zug macht nun der L. anstatt wie vorhin sich auf 19 zu opfern.

8r Z. L. 38. 11 †. (2. Beisp.) K. 4. 11.

9r Z. S. 43. 28 †. K. 11. 20.

Der K. hat nur dieses Feld frei; denn wäre er wieder nach 4 gegangen, so hätte der S. v. 28 a. 11 † der D. gegeben und diese genommen, da sie nicht vom Platze kann.

10r Z.	D. 61. 34 †.	K. 20. 28.
11r Z.	D. 34. 27 †.	K. 28. 21. od. 37.
12r Z.	D. 27. 29. †m.	

Wenn auch der K. den L., welcher auf 11 † bietet, nicht nimmt, so ist Weiß doch verloren; hier das Beispiel. Man spiele also diese Veränderung bis dahin, wo der L. 38 den B. 11 nimmt und † bietet.

Zweites Beispiel
vom 8ten Zuge des ersten Beispieles.

8r Z.	L. 38. 11 †.	K. 4. 3.

anstatt zu nehmen.

9r Z.	S. 43. 28.	S. 2. 19.
10r Z.	L. 11. 47.	D. 5. 4.
11r Z.	S. 28. 11.	T. 4. 2.
12r Z.	B. 36. 28.	B. 13. 29.
13r Z.	B. 28. 19.	B. 10. 19.
14r Z.	L. 47. 29.	L. 6. 38. †.
15r Z.	D. 61. 60.	L. 34. 25.
16r Z.	B. 53. 37.	L. 25. 11.
17r Z.	L. 62. 17 †.	T. 2. 10.
18r Z.	S. 63. 46.	L. 11. 29.
19r Z.	S. 46. 29.	D. 4. 11.
20r Z.	S. 29. 13.	D. 11. 12.
21r Z.	D. 60. 12 †.	K. 3. 12.
22r Z.	L. 17. 10.	

Hier will ich die Parthie enden, da es zu sehr in die Augen springt, daß Weiß verloren ist, indem der K. von beiden Thürmen und dem L. so attakirt werden kann, daß er, um nicht †m. zu werden, eine Figur nach der anderen verlieren muß; denn bis der S. 7 und der T. 8 sich vortheilhaft bewegen kann, sind auch die schwar-

zen Bauern stark vorgerückt und die feindlichen auf 9, 19 und 14 oder 15 lange genommen. Ueberdieß hat Schwarz nun einen T. mehr. Wem diese zwei Beispiele nicht überzeugen, daß der L. 5 sich auf 19 opfern muß, dem setze ich noch einige von mir hierhin, wie ich sie gewöhnlich gespielt habe, ohne des Erfinders Berechnung zu benützen.

Drittes Beispiel
vom 7ten Zuge des 1sten Spieles von Cuningham.

7r Z. K. 58. 57. D. 5. 12.
8r Z. S. 63. 46. S. 2. 17.
um den † auf 11 zu decken.
9r Z. B. 53. 37. B. 13. 21.
will später durch den L. 6 a. 41 den T. 59 angreifen.
10r Z. S. 43. 33. D. 12. 33.
11r Z. L. 62. 17. D. 33. 17.
Geht der L. 6 a. 41 und greift meinen T. 59 an, ohne mit der D. 33 meinen L. 17 zu nehmen, so biete ich mit meinem L. 38 a. 11 † und ziehe hierauf den L. 17 a. 44, wo das Spiel in sofern entschieden ist, als der K. zum Gehen gebracht wurde, einen Offizier verlor und dessen Lage sehr mißlich ist, da er seine Offiziers zu spät zur Vertheidigung ins Freie bringt.
12r Z. L. 38. 11. †. K. 4. 5.
13r Z. B. 36. 28. L. 6. 41.
greift den T. an.
14r Z. T. 59. 60. D. 17. 35.
15r Z. B. 28. 20. wegen dem L. 11.
D. 35. 49.

16r Z. D. 61. 53. wegen †m. a. 50.
T. 1. 3.
17r Z. S. 46. 36 †. D. 42. 33.
18r Z. B. 56. 48. B. 21. 29.
19r Z. D. 53. 26 ††. D. 33. 26.
20r Z. S. 36. 26. L. 41. 26.

Wenn Weiß hier nicht ein Opfer bringt, so ist der T. 3 verloren, weil dieser B. auf 12 † böte und zur D. würde.

21r Z. L. 41. 20.

Man hätte hier wieder die Qualität der Offiziere erhalten können, wenn der S. 26 anstatt des Laufers auf 2Q gesprungen wäre und im † K. und T. angegriffen hätte. Die zwei Bauern, die aber preis stehen, zu nehmen, ist vortheilhafter.

B. 9. 17.

22r Z. L. 20. 29.

gibt den S. preis, da er den B. 15 und den T. 8 zu erhalten strebt.

B. 14. 22.
23r Z. S. 26. 11 †. K. 5. 13.
24r Z. L. 29. 47. S. 7. 24.

um den T. 8 heraus zu bringen.

25r Z. B. 37. 29. B. 22. 30.

Wenn der T. 3 den S. 11 genommen hätte, so würde der B. 29 auf 22 † geboten und der L. 47 den T. 11 genommen haben.

26r Z. S. 11. 28 †. K. 13. 21.
27r Z. S. 28. 38 †. K. 21. 14.

Hätte der K. den B. 29 genommen, so würde er um drei Züge früher †m. geworden seyn.

28r Z. T. 60. 12 †. K. 14. 5.
29r Z. B. 29. 21. S. 24. 7.
30r Z. S. 38. 32. S. 7. 22.
31r Z. S. 32. 15 †. K. 5. 6.
32r Z. T. 12. 14 †. K. 6. 7.
33r Z. S. 15. 30. T. 3. 5. od. B. 16. 32.
34r Z. S. auf 13 oder 24 †m.

Die Parthie der weißen Figuren steht vom 11ten Zuge

an so kritisch, daß sie verloren seyn muß, gleichviel, welche Vertheidigung gewählt wird. Hier wieder ein Beispiel:

Viertes Beispiel
vom 7ten Zuge des letzten Beispieles.

7r Z. K. 58. 57. B. 14. 22.
will durch den folgenden Zug von 13. 39 den L. 38 hemmen.
8r Z. B. 36. 28. B. 13. 29.
9r Z. B. 28. 21.
läßt den B. nicht vorüberziehen und nimmt den von 13.
L. 6. 20.
10r Z. D. 61. 52. K. 4. 13.
Der K. muß nun selbst vor, sonst wäre er in wenig Zügen †m. oder die D. 5 wäre verloren, weil er bei einem † wegen dem B. 21 nichts vorsetzen könnte; dieser B. aber hätte die D. 5 nicht nehmen dürfen, weil der S. 43 sogleich den L. 33 genommen hätte und der T. 59 auf den B. 11 geöffnet würde.
11r Z. L. 38. 20 †. B. 11. 20.
12r Z. S. 43. 28 †. K. 13. 4.
Ginge der K. auf 6, so würde der S. p. 28 d. 11 † bieten, wodurch der T. 1 verloren wäre; den B. 28 darf er aber nicht nehmen, weil der S. auf 11 † D. und K. böte.
13r Z. D. 52. 25 †. B. 10. 18 †.
14r Z. S. 28. 18. S. 2. 19 †.
Wenn der B. 9 den S. 18 genommen hätte, so wäre der T. 1 und der L. 33 oder der S. 2 in zwei Zügen verloren gewesen.
15r Z. T. 59. 19.
Man hätte zur Entscheidung für Schwarz auch mit der D. den L. 33 nehmen können.
D. 5. 19.
16r Z. S. 18. 35 †. K. 4. 5.

17r Z. B. 53. 37. T. 1. 2.

Die D. 19 darf den B. 37 nicht nehmen, wegen † D. und K. v. S. 35 a. 20.

18r Z. L. 62. 44. weg. † a. 59. L. 33. 42.
19r Z. D. 25. 43. K. 5. 4. weg. S. † a. 20.
20r Z. S. 63. 53. K. 4. 15.
21r Z. S. 53. 36 †. D. 19. 10.
22r Z. S. 35. 25 †. D. 10. 3 †.

Auf 18 würde sie ihr Spiel verschlimmert haben.

23r Z. D. 43. 10. T. 2. 3.
24r Z. S. 25. 42. T. 3. 43.
25r Z. T. 64. 60. S. 7. 24.
26r Z. K. 57. 49. T. 8. 3.
27r Z. T. 60. 52. B. 9. 25.
28r Z. L. 44. 17. T. 3. 11.
29r Z. L. 17. 26. T. 11. 10.
30r Z. K. 49. 50. T. 43. 11.
31r Z. S. 42. 25. T. 19. 18.
32r Z. K. 59. 42. T. 11. 27.
33r Z. K. 42. 34. B. 15. 23.
34r Z. S. 25. 19 †. T. 27. 19.

Wenn der K. auf 5 oder 6 geht, anstatt mit dem T. 27 zu nehmen, so zieht der T. 52 a. 49. und bietet im folgenden Zuge auf 1 †, wodurch dann der B. 21 zur D. zieht und das Spiel schnell entscheidet.

35r Z. S. 36. 19 †. K. 13. 21.
36r Z. K. 34. 25. T. 18. 26 †.

Dieser T. kann nicht auf 2, weil ihn dort der S. nehmen kann, auf 10 aber wäre er durch das Doppelschach v. 19 a. 4 ebenfalls verloren, daher muß er tauschen.

37r Z. K. 25. 26.

Schwarz hat einen T. mehr, muß also verlieren, daher setze ich nur noch die Bemerkung hin, daß Weiß das Spiel immer verlieren muß "wenn sich der L. 33 nicht auf 19 opfert"; denn was er auch anstatt des Laufers auf 19 zieht, wird er

Kets das † mit dem L. 38, 11 und das zweite aufgedeckte † das S. 45, 53, oder 43, 26, oder 28 erhalten, wodurch die Verlegenheit immer größer wird. Diese Parthie habe ich wohl auf zwanzigerlei Art gespielt und durchdacht, und mich von dem eben gesagten nur zu gewiß überzeugt.

Gambit von Allgaier bis zum 5ten Zuge.

Das treffliche Werk dieses Meisters ist nicht in meinen Händen, und da die so richtig berechneten Züge dieser Parthie meinem Gedächtnisse entschwanden, so gebe ich sie vom 6ten Zuge an mit einigen Veränderungen so gut ich es vermag, aber bei weitem nicht mit der herrlichen Berechnung, wie der Erfinder dieser Parthie. Sie ist deshalb eine der stärksten im Angriff und schwierigsten in der Vertheidigung, weil der Springer des Gambittisten auf ein Feld kömmt, von wo aus er in besondere Wirkung tritt und wohin er in keinen andern Gambit kommen kann.

Schwarz hat den ersten Zug.

1r Z.	B. v. 52 a. 36.	B. v. 12 a. 28.
2)	B. v. 61 a. 35.	B v. 28 a. 35.
3)	S. v. 58 a. 43.	B. v. 10 a. 26.
4)	B. v. 49 a. 33.	B. v. 26 a. 34.

Der B. 9, 17 darf den von 26 nicht nehmen, weil der von 49 auf 26 nehmen würde, den der von 17 nicht nehmen darf, weil der T. 1 durch den von 57 verloren wäre. Noch schneller aber würde Weiß †m. werden, wenn der B. 11, 19 zöge. Hier ein Beispiel:

4r Z.	B. 49. 33.	B. 11, 19.
5r Z.	S. 43. 26.	B. 11. 26.
6r Z.	D. 61. 25 †.	K. 49. 12.
7r Z.	D. 25. 26 †.	K. 12. 4.

Setzt Weiß den S. 2, 19 vor, so wird dieser durch den B. 36, 28 angegriffen; mit dem folgenden Zuge wäre also dieser S. verloren und der K. würde dem †m. um so weniger entgehen, als mit dem Bauernzuge 53, 37 beide Läufer, 62 und 69, die D. und der T. 57 den K. angriffen.

8r Z.	D. 26. 25 †.	K. 4. 12.
9r Z.	D. 25. 28 †.	K. 12. 11.
10r Z.	L. 59. 38 †.	K. 11. 18.

Das Aufziehen von 13 auf 29 würde nichts frommen.

11r Z.	B. 33. 25 †.	K. 18. 17.
12r Z.	B. 63. 37.	D. 6. 19 †.
13r Z.	L. 62. 35 †.	K. 17. 19.
14r Z.	B. 25. 17 †.	K. 10. 18.
15r Z.	D. 28. 25 †m.	

Hätte der S. 2 auf 17 den B. im 14ten Zuge genommen, so würde der L. 35 auf 17 †m. gegeben haben.

5) S. v. 43 a. 26. (1. Verä.) B. v. 9 a. 17.

(Den B. v. 11 a. 19 ziehen, hieße die Parthie schnell verlieren.)

6) S. v. 26 a. 11 †. K. v. 4 a. 11.

7) (3. Verä.) L. v. 59 a. 38 †. B. v. 13 a. 29.

8) L. v. 58 a. 29 †. L. v. 6 a. 20.

9) L. v. 29 a. 20 †. K. v. 11 a. 20.

10) D. v. 61 a. 34 †. K. v. 20 a. 11.

11) D. v. 34 a. 35 †. S. v. 2 a. 19.

Setzt Weiß anstatt dieses Springerzuges die D. 5, 19 vor, so nimmt die D. 35 den B. 14 im †. Deckt er mit dem S. 2, 12 oder L. 3, 12, so bietet der T. 57, 59 †† und die D. ist verloren. Setzt er aber bei der D. † auf 14 die D. v. 19 a. 12 wieder vor, so Rochirt Schwarz auf 59 u. 58, wodurch der K. † bekömmt und gehen muß; dann nimmt die D. 14 die von 12 und die bedeutende Mehrzahl der Bauern gewinnt die Parthie.

12) B. v. 36 a. 28. D. v. 6 a. 12.

Hier könnte man schon die Damen wechseln und Weiß müßte verlieren, nachdem Schwarz zwei Bauern mehr hat und besser steht.

13) B. v. 55 a. 37. S. v. 7 a. 13.

14) Rochirt a. 58 u. 59. L. v. 3 a. 10.

wegen dem dreifach angegriffenen S.

15) B. v. 28 a. 19 †. S. v. 13 a. 19.

will mit dem K. auf 2 gehen.

16) S. v. 63 a. 46. T. v. 1 a. 3.

17) D. b. 35 a. 28 †. T. v. 28 a. 4.

Wenn die D. 12 die auf 28 nimmt, so ist der S. 19 verloren, weil ihn der B. 37, 28 angriff und er nicht weg darf, ohne den K. ins † vom T. 68 zu bringen.

18) L. v. 62 a. 35. K. v. 11 a. 2.

19) D. v. 28 a. 12. T. v. 4 a. 12.

20) L. v. 35 a. 28. T. v. 12 a. 11.

21) T. v. 69 a. 35. B. v. 16 a. 24.

Der Sprung von 19 a. 25 ist nicht gut, weil der T. 35 a. 34 zöge und den L. 10 angriff.

22) T. v. 64 a. 69. B. v. 15 a. 31.

23) S. v. 46 a. 52. B. v. 14 a. 22.

Wollte der S. jetzt auf 25 oder 15 gehen, so würde Schwarz als der Stärkere an Figuren sogleich alles abtauschen und die Parthie wäre früher entschieden.

24) S. v. 52 a. 42. L. v. 18 a. 1.

25) S. v. 42 a. 27. K. v. 2 a. 9.

sonst hätte der S. 27 a. 17 K. u. T. angegriffen.

26) S. v. 27 a. 21. T. v. 14 a. 13.

27) S. v. 21 a. 36. T. v. 13 a. 11.

28 S. v. 36 a. 19 †. L. v. 1 a. 19.

29) T. v. 35 a. 19. T. v. 11 a. 19.

30) T. v. 69 a. 19. T. v. 3 a. 19.

31) L. v. 28 a. 19.

Weiß verliert die Parthie, darum schreite ich zur Veränderung.

Erste Veränderung
vom 5ten Zuge.

5r Z. S. v. 43 a. 26. B. v. 9 a. 25.

Diesen Zug macht nun Weiß anstatt mit dem B. v. 9 a. 17.

6) L. v. 59 a. 38. S. v. 2 a. 17. weg. d. B. 11.

7) B. v. 53 a. 37. (2. Verä.) D. v. 5 a. 19.

Der B. 35 ist durch Vorschreiten auf 43 nicht zu retten, weil er vom B. 50, 43, und der von 34 auf 43 wieder vom der D. 61, 43 genommen und der Angriff auf den K. noch stärker würde, da in diesem Falle auch die D. auf den K. zu stehen käme; oder der B. 50, welcher durch den von 35 auf 45 angegriffen würde, ging auf 42 und formirte somit den gefährlichen französischen Gambit, der hier aber noch stärker erschien, da der S. auf 26, anstatt in dem erwähnten Spiele auf 28 zu stehen kommt.

8) S. v. 63 a. 46. B. v. 14 a. 22.

wegen † vom S. v. 46, 29.

9) B. v. 36 a. 28 †.	D. v. 19 a. 18.
10) L. v. 38 a. 45 †.	D. v. 18 a. 10.
11) S. v. 46 a. 36.	L. v. 3 a. 12.

Wenn der B. 11 auf 27 geht und den S. angreift, so gibt der S. v. 36 a. 19 †, der K. muß dann auf 5 oder 3, hierauf nimmt der S. v. 19 den B. 25 im †, und wenn die D. auf 18 zöge, wieder den B. 35 im †, und zöge die D. auf 2, so würde der L. 62 den B. 35 nehmen und die Verlegenheit der D. und des K. würde bald durch die Rochade auf 58 u. 59 und der D. 61 größer, als sie bald werden wird.

12) L. v. 62 a. 35.	L. v. 12 a. 26.
13) L. v. 36 a. 26.	Rochirt a. 2 u. 3.

sonst würde der S. 36 auf 21 † geben und den L. 6 umsonst nehmen.

14) S. v. 36 a. 19 †.	K. v. 2 a. 1.
15) S. v. 19 a. 25 †.	D. v. 10 a. 2.
16) L. v. 26 a. 19 †.	D. v. 2 a. 10.
17) S. v. 25 a. 10.	K. v. 1 a. 2.
18) S. v. 10 a. 27.	S. v. 17 a. 27.
19) D. v. 61 a. 34 †.	K. v. 2 a. 9.

20) D. v. 34 a. 10 †m. der S. 27 darf nicht ab.

Zweite Veränderung
vom 7ten Zuge der ersten Veränderung.

7r Z.	B. v. 55 a. 37.	L. v. 3 a. 39 †. anst. D. 5. 19.
8)	B. v. 54 a. 46.	L. v. 39 a. 32.
9)	L. v. 62 a. 35.	B. v. 11 a. 19.
10)	S. v. 63 a. 53.	D. v. 5 a. 12.

Der B. 19 durfte den S. 26 nicht nehmen, weil sonst der L. 35 a. 26 † geboten hätte und die D. verloren gewesen wäre.

11)	S. v. 26 a. 41.	B. v. 19 a. 27.

Weiß würde schlecht spielen, wenn der B. 34 den S. 41 genommen hätte, weil die D. 61 sogleich den B. 26 im † nähme. Der S. 17 müßte auf 11, diesen würde aber der L. 38 im † und die D. 25 den T. 1 ebenfalls im † nehmen. Wollte der S. 17 nicht auf 11 das † decken, sondern der K. auf 3 gehen, (— denn auf 5 dürfte er nicht, weil der L. 35 a. 26 †† D. u. K. böte —) so würde der L. v. 35 a. 17 † geben, der T. 1 müßte den L. nehmen, die D. 25 aber nähme den T. wieder und die Verlegenheit würde immer größer, da auf der Seite des Königs auch nicht ein Bauer noch ein Offizier zum Schutze des Königs steht.

12)	S. v. 41 a. 26.	B. v. 15 a. 21.
13)	Rochirt a. 58 u. 59.	K. v. 4 a. 3.

14) B. v. 36 a. 27. L. v. 6 a. 27.

15) T. v. 69 a. 60 †. D. v. 12 a. 19.

16) L. v. 38 a. 20. T. v. 1 a. 4.

Wenn der L. 27 den auf 20 genommen hätte, so würde der S. 26 a. 20 †† K. u. D. geboten haben.

17) S. v. 53 a. 38. S. v. 7 a. 22.

18) S. v. 38 a. 32. S. v. 22 a. 32.

19) D. v. 61 a. 40. S. v. 32 a. 22.

20) D. v. 40 a. 31. T. v. 8 a. 7.

21) L. v. 20 a. 27. D. v. 10 a. 19.

Wenn der S. 17 den L. 27 nimmt, so käme die D. auf dieses Feld und das †m. erfolgte um 10 Züge früher.

22) T. v. 60 a. 4 †. K. v. 5 a. 4.

23) T. v. 64 a. 60 †. K. v. 4 a. 5.

Zöge der K. auf 3, so gäbe der S. 26 a. 9 †† K. u. D.

24) S. v. 26 a. 20 †. K. v. 5 a. 4.

Zöge der K. auf 13, so böte der S. v. 20 a. 30 †, worauf der K. auf 5 müßte, die D. durch das Doppelschach vom L. 36 auf 26 verloren wäre und das †m. bald erfolgte.

25) L. v. 27 a. 54. S. v. 17 a. 11.

26) D. v. 31 a. 25. S. v. 22 a. 5.

27) D. v. 25 a. 34. S. v. 6 a. 22.

28) S. v. 20 a. 26 †. K. v. 4 a. 3.

29) S. v. 26 a. 11 †. D. v. 19 a. 11.

30) L. v. 45 a. 18 †. D. v. 11 a. 3.

wegen †m. a. 4.

31) D. v. 34 a. 20. S. v. 22 a. 12.

32) L. v. 35 a. 26. B. v. 14 a. 22.

33) L. v. 26 a. 12 † †. K. v. 5 a. 14.

Weiß ist in zehn Zügen durch die D. am † m.

Dritte Veränderung vom 7ten Zuge des ersten Spieles.

7r Z. D. v. 61 a. 34. D. v. 5 a. 19.

schützt den B. 35.

8) L. v. 59 a. 38 †. B. v. 13 a. 29.

Wenn der K. auf 12 oder 4 gegangen wäre, so hätte Weiß einen Offizier verloren, weil der L. 36 den S. 2 genommen hätte, den der T. 1 nicht nehmen darf, ohne nicht durch die D. 34 verloren zu seyn.

9) L. v. 38 a. 29 †. L. v. 6 a. 20.

10) L. v. 29 a. 20 †. D. v. 19 a. 20 †.

11) D. v. 34 a. 35 †. D. v. 20 a. 19.

12)	D. b. 35 a. 14 †.	D. v. 19 a. 13.
13)	Rochirt a. 58 u. 59 †.	K. v. 51 a. 10.
14)	D. v. 14 a. 12 †.	L. v. 3 a. 12.

Die Parthie ist durch die sieben Bauern für Schwarz gewonnen.

Wie gefährlich der Allgaiersche Gambit werden kann, wenn man nur den geringsten Fehlzug macht, mag noch folgendes Beispiel beweisen; dann will ich zum Schlusse aller Parthien noch die letzte Vertheidigung gegen diesen Gambit, und mein Spiel gegen jeden Königs-Gambit (denn der von der Dame, oder von Aleppo, scheint mir nicht bedeutend genug, um ihn anzuführen) angeben.

Beispiel des Allgaierschen Gambits.

1r Z.	B. 52. 36.	B. 12. 28.
2r Z.	B. 51. 35.	B. 28. 35.
3r Z.	S. 58. 43.	B. 10. 26.
4r Z.	B. 49. 33.	B. 26. 34.
5r Z.	S. 43. 26.	B. 9. 25.
6r Z.	L. 59. 38.	S. 2. 17.
7r Z.	B. 53. 37.	B. 11. 19.

(Erinnerung an die erste Vertheidigung.)

8r Z.	L. 62. 35.	B. 19. 26.
9r Z.	B. 33. 26.	S. 17. 11.

auf 2 darf der S. nicht, weil der L. 38 ihn, dann der T. 57 den B. 25, die D. 61 auch den B. 34 nähme und die Gefahr des weißen K. nicht geringer wäre.

10r Z. B. 26. 18. S. 11. 21.

Geht der S. auf 17, so nimmt ihn der L. 35; der L. 38 gibt auf 12 †, worauf im 9ten Zuge die weiße D. verloren geht oder ihr K. †m. wird.

11r Z. L. 35. 21. L. 3. 21.
12r Z. B. 36. 28. L. 21. 12.

um den † auf 33 geben zu können.

13r Z. D. 61. 34. B. 25. 34.
14r Z. T. 57. 1 †. L. 12. 3.
15r Z. B. 18. 10. K. 4. 12.
16r Z. B. 10. 2. als S. †. K. 12. 4.
17r Z. S. 2. 19 †. K. 4. 12.
18r Z. T. 1. 9 †. L. 3. 10.
19r Z. T. 9. 10 †. K. 12. 3.
20r Z. T. 10. 11 †m. Oder:

vom 12ten Zuge dieses Spieles:

12r Z. B. 36. 28. D. 5. 12.

der B. 28 kann nun nicht nehmen.

13r Z. D. 61. 34. B. 25. 34.

Wenn auch der B. 25 die D. nicht nimmt, so ist Weiß immer verloren, weil der T. 57 den B. 25 nimmt, die D. 34 sodann auf 25 kommt und den B. 18 auf 2 bringt.

14r Z. T. 57. 1 †. D. 12. 3.
15r Z. B. 18. 10 †. L. 21. 12.
16r Z. T. 1. 3 ††. L. 12. 3.
17r Z. B. 40. 2.

wird zur D. und entscheidet die Parthie. Oder:

vom 11ten Zuge des letzten Spieles:

11r Z. L. 35. 21. B. 14. 21. anst. 3. 21.
12r Z. D. 61. 34. B. 25. 34.
13r Z. T. 57. 1. D. 5. 32 †.

Man glaube nicht, daß es besser wäre, nach 26 anstatt 32 zu gehen; denn der K. von 60 zöge auf 52 und so wäre durch den 8. und den zweiten T. 64 die Lage des weißen Königs eben so schlecht.

14t Z. S. 53. 46. D. 32. 26.
15t Z. L. 38. 12 †. K. 4. 5.

Zöge er auf 12, so bietet der S. 46 auf 29 †, er müßte nun auf 5 und der T. 1 würde auf 3 † mat geben.

16t Z. T. 11. 3 †. K. 5. 14.

Ginge er auf 13, so wäre er durch den T. 64 im fünften Zuge †m.

17t Z. S. 46. 29 †. K. 14. 22.
18t Z. T. 13. 6 †. K. 22. 31.
19t Z. B. 46. 40 †. K. 31. 32.
20t Z. B. 55. 39 †. K. 32. 24.
21t Z. S. 29. 14 †. K. 24. 23.
22t Z. B. 40. 32 †. K. 23. 22.
23t Z. B. 37. 29 †. D. 26. 29.
24t Z. B. 36. 29 †m.

Meine Vertheidigung gegen den Gambit von Allgaier.

Weiß spielt Gambit und hat den ersten Zug.

1t Z.	B. v. 12 a. 28.	B. v. 52 a. 36.
2)	B. v. 11 a. 27.	B. v. 36 a. 27.
3)	S. v. 2 a. 19.	B. v. 50 a. 34.
4)	B. v. 9 a. 25.	B. v. 54 a. 26.
5)	S. v. 19 a. 34.	B. v. 49 a. 41.
6)	S. v. 34 a. 51.	K. v. 60 a. 51.
7)	D. v. 5 a. 26.	S. v. 58 a. 43 †.
8)	D. v. 26 a. 27.	L. v. 59 a. 45 †.
9)	D. v. 27 a. 19.	

Wenn der B. 28 auf 36 den L. angegriffen hätte, so würde ihn der L. genommen haben, ohne

durch die D. 27, 36 verloren zu gehen, weil der T. 57 auf 60 † dem K. und der D. bieten konnte.

S. v. 63 a. 46.

10) B. v. 14 a. 22. (wegen † des S. auf 23.)
S. v. 46 a. 36 †.

11) D. v. 19 a. 18. S. v. 36 a. 26 †.

12) D. v. 18 a. 19. D. v. 61 a. 62.

13) L. v. 3 a. 30 †. K. v. 61 a. 60.

14) B. v. 13 a. 21. (deckt den B. auf 28.)
D. v. 52 a. 36.

15) S. v. 7 a. 13.

Wenn Weiß Rochirt hätte, so wäre er auf 9 durch die D. † m. geworden.

T. v. 57 a. 59.

16) S. v. 13 a. 3. (um den Tausch auf 16 zu hindern.)
B. v. 54 a. 46.

17) L. v. 6 a. 13. L. v. 45 a. 54.

18) Rochirt a. 5 u. 6. B. v. 53 a. 37.

Somit ist der Angriff abgeschlagen und auf der Seite des Schwarzen.

19) B. v. 28 a. 37. B. v. 46 a. 37.

20) T. v. 5 a. 4 †. D. v. 38 a. 45.

21) L. v. 30 a. 23. B. v. 56 a. 40.

22) B. v. 16 a. 24. B. v. 55 a. 39.

23) S. v. 3 a. 20. S. v. 43 a. 28 †.
durch den T. 59.

24) D. v. 19 a. 5. S. v. 26 a. 11 †.

25) D. v. 5 a. 14. S. v. 28 a. 13.

26) D. v. 14 a. 15. S. v. 11 a. 1.

27) T. v. 4 a. 1. L. v. 62 a. 65.

Daß diese Parthie für Schwarz besser und zu gewinnen steht, sieht wohl jeder ein. Ueberhaupt aber kann vom 10ten Zuge an die Parthie höchstens Remis werden, wenn Schwarz etwas versieht. Denn beim Gambit kömmt es hauptsächlich darauf an, den Angriff, gut geordnet, ununterbrochen fortzusetzen, was aber durch den Lauferzug 45 und die zwei S. wegfällt, indem der Vertheidigende den Angriff erhält.

Zweites Beispiel,

als Gegenspiel des Gambits überhaupt.

(Weiß hat den ersten Zug.)

1)	B. v. 12 a. 28.	B. v. 52 a. 36.
2)	B. v. 11 a. 27.	B. v. 36 a. 27.
3)	S. v. 8 a. 19.	B. v. 50 a. 34.
4)	L. v. 3 a. 30.	B. v. 34 a. 26.
5)	S. v. 19 a. 36.	D. v. 61 a. 25 †.
6)	K. v. 4 a. 3.	S. v. 58 a. 41. deckt den B. 51.
7)	B. v. 15 a. 29.	B. v. 53 a. 45.
8)	S. v. 36 a. 21.	B. v. 27 a. 19.

Weiß darf den B. 19 nicht nehmen, weil der von 26 wieder nähme und der K. auf 2 † m. würde, oder seine D. verlöre, indem der L. 62 auf 17, und der T. 67, 58 † bieten würde.

9)	B. v. 10 a. 18 †.	D. v. 26 a. 61.
10)	K. v. 3 a. 11.	L. v. 59 a. 50.
11)	B. v. 14 a. 22.	Rochirt a. 58 u. 59.

12) T. v. 1 a. 4. K. v. 58 a. 57.
13) S. v. 21 a. 27. B. v. 51 a. 35.
14) B. v. 28 a. 35. S. v. 41 a. 35.

Wenn der B. 28 den von 35 nicht nimmt, so ist es nicht gut gespielt, weil der von 35 nun selbst nimmt und im folgenden dritten Zuge der L. 30 angegriffen würde, der ohnehin auch nicht mehr schädlich werden kann. Vom 10ten Zuge an steht die Parthie so, daß sie Schwarz nicht verlieren, wohl aber gewinnen kann, da Weiß einen Bauer weniger hat und der Angriff abgeschlagen ist.

Erstes Endspiel.

Stellung der Figuren.

Schwarz. K. 58. T. 62. L. 60. L. 55. B. 47 u. 56. S. 37 u. 32. T. 29.

Weiß. T. 1 u. 12. K. 8. B. 14, 16 u. 24. D. 33. B. 42 u. 20. L. 45. B. 35. S. 51 u. 53.

(Schwarz hat in jedem Endspiel den ersten Zug.)

Schwarz.	Weiß.
1r Z. T. v. 29 a. 25 †.	T. v. 1 a. 25.
2) L. v. 60 a. 15 †.	K. v. 8 a. 16.
3) S. v. 37 a. 22 †.	K. v. 16 a. 23.
4) L. v. 55 a. 37 †.	T. v. 25 a. 30.
5) L. v. 37 a. 30 †.	K. v. 23 a. 31.
6) B. v. 56 a. 40 † m.	

Zweites Endspiel.

Schwarz. K. 63. T. 59. B. 49 u. 42. D. 46. S. 33. L. 39 u. 29. S. 12. B. 21.

Weiß. K. 1. S. 3 u. 45. T. 5 u. 8. B. 10, 25, 34 u. 33. L. 30 u. 47. D. 24.

1r Z. D. v. 46 a. 19 †. K. v. 1 a. 10.
2) L. v. 39 a. 46 †. K. v. 10 a. 17.
3) S. v. 12 a. 2. †. K. v. 17 a. 9.
4) T. v. 59 a. 11 †. K. v. 9 a. 2.
5) T. v. 11 a. 10 †. K. v. 2 a. 1.
6) T. v. 10 a. 12 †. L. v. 30 a. 37.
7) L. v. 46 a. 37 †. S. v. 45 a. 28.
8) L. v. 37 a. 28 † m.

Drittes Endspiel.

Schwarz. L. 64 u. 56. S. 34 u. 26. B. 17 u. 18. D. 25. T. 51 u. 60. K. 41.

Weiß. S. 53 u. 13. K. 2. B. 10, 48, 47 u. 38. L. 14 u. 15. T. 4 u. 3. D. 29.

1r Z. B. v. 17 a. 9 †. K. v. 2 a. 1.
2) S. v. 26 a. 11 †. T. v. 3 a. 11.
3) T. v. 60 a. 4 †. T. v. 11 a. 3.
4) L. v. 64 a. 10 †. K. v. 1 a. 10.
5) B. v. 9 a. 1 †. (als L.) T. v. 5 a. 1.
6) D. v. 25 a. 1 †. K. v. 10 a. 18.
7) D. v. 1 a. 17 † m.

Oder vom 3ten Zuge:

3r Z. T. v. 60 a. 4 †. S. v. 13 a. 3.
4) L. v. 64 a. 10 †. K. v. 1 a. 10.

5) D. v. 25 a. 17 †. K. v. 10 a. 9.
6) D. v. 17 a. 3 †. T. v. 11 a. 3.
7) T. v. 51 a. 3 †. K. v. 1 a. 10.
8) B. v. 9 a. 1 †. (als D.) K. v. 10 a. 18.
9) D. v. 1 a. 17 † m.

Nimmt der T. den L. im 4ten Zuge, so gibt der T. 61 auf 3 †, der T. von 10 muß hierauf auf 2 und der B. 9 wird auf 2 ein T., der † m. gibt.

Viertes Endspiel.

Schwarz. K. 57. T. 59 u. 51. S. 41 u. 29. B. 34 u. 21. D. 43. L. 28 u. 63.

Weiß. K. 2. T. 3 u. 5. S. 4 u. 56. L. 8 u. 16. D. 15. B. 11, 18, 25 u. 47.

1) S. v. 29 a. 12 †. K. v. 2 a. 9.
2) D. v. 43 a. 11 †. T. v. 3 a. 11.
3) T. v. 51 a. 11 †. S. v. 4 a. 10.
4) T. v. 11 a. 10 †. K. v. 9 a. 1.
5) T. v. 10 a. 2 † †. K. v. 1 a. 9.
6) T. v. 59 a. 11 †. K. v. 9 a. 17.
7) B. v. 34 a. 26 † m.

Fünftes Endspiel.

(Diese Parthie scheint Remis, weil ein T. verlo-ren werden kann.)

Schwarz. T. 38 u. 64. K. 61.

Weiß. T. 1. K. 45.

1) T. v. 38 a. 33. T. v. 1 a. 33.
2) T. v. 64 a. 48 †. K. v. 45 a. 36.

3) T. v. 48 a. 40 †.

nimmt den T. 33 und gewinnt das Spiel. Wenn aber der T. 1 den dargebotenen T. 33 nicht nimmt und auf 6 geht, um das †m. zu hindern, so gibt der T. 64 auf 48 †. T. 6, 46. T. 33, 41 † und das Spiel ist schneller gewonnen.

Sechstes Endspiel.

Schwarz. T. 2 u. 42. K. 6. D. 10. B. 12. L. 30. L. 13. S. 37 u. 49.

Weiß. B. 25, 43, 50, 52 u. 15. S. 29 u. 59. K. 55. D. 35. L. 53 u. 41. T. 56 u. 26.

1) Z.	D. v. 10 a. 26 †.	D. v. 35 a. 26.
2)	T. v. 42 a. 41 †.	B. v. 50 a. 41.
3)	S. v. 37 a. 27 †.	D. v. 26 a. 27.
4)	L. v. 30 a. 51 †.	S. v. 69 a. 42.
5)	L. v. 51 a. 42 †m.	

Siebentes Endspiel.

Schwarz. K. 58. T. 59. B. 49 u. 50. D. 28. S. 21.

Weiß. T. 2 u. 5. K. 7. B. 15 u. 16. L. 33 u. 41. D. 56.

1) Z.	S. v. 21 a. 31 †.	K. v. 7 a. 8.
	Wenn er auf 6 geht, würde die D. auf 14 †m. gehen.	
2)	S. v. 31 a. 14 †.	K. v. 8 a. 7.
3)	S. v. 14 a. 24 †.	K. v. 7 a. 8.
4)	D. v. 28 a. 7 †.	T. v. 5 a. 7.
5)	S. v. 24 a. 14 †m.	

Achtes Endspiel.

Schwarz. K. 63. T. 62 u. 59. L. 20 u. 49. B. 54. D. 35. S. 12 u. 25.

Weiß. K. 1. T. 8 u. 50. B. 17. 10. 22. 23. 46 u. 45. L. 31. S. 30. D. 24.

1r Z.	D. v. 35 a. 17 †.	B. v. 10 a. 17.
2)	L. v. 49 a. 28 †.	T. v. 50 a. 10.
3)	T. v. 59 a. 3 †.	T. v. 8 a. 3.
4)	S. v. 12 a. 18 †.	K. v. 1 a. 9.
5)	S. v. 18 a. 3 †.	K. v. 9 a. 1.
6)	L. v. 28 a. 10 † m.	

Neuntes Endspiel.

Schwarz. K. 57. B. 49 u. 50. L. 38. B. 11. D. 23.

Weiß. K. 1. L. 10. D. 13. B. 17. 26. 30. 39 u. 48.

1r Z.	D. v. 23 a. 7 †.	K. v. 1 a. 9.
2)	D. v. 7 a. 2 †.	K. v. 9 a. 18.
3)	B. v. 11 a. 3 † als Springer, nimmt die D.	

Der L. 10 geht später auch im † verloren.

Zehntes Endspiel.

Schwarz. B. 17. 54. u. 47. D. 29. L. 35. S. 36. T. 57 u. 58. K. 63.

Weiß. K. 1. T. 4 u. 16. B. 9. 23 u. 30. S. 22 u. 39. D. 48.

1r Z.	T. v. 58 a. 2 †.	T. v. 4 a. 2.

2)	L. v. 35 a. 28 †.	S. v. 22 a. 28.
3)	D. v. 29 a. 28 †.	T. v. 16 a. 10.
4)	B. v. 17 a. 10 †.	T. v. 2 a. 10.
5)	T. v. 57 a. 9 †.	K. v. 1 a. 9.
6)	D. v. 28 a. 25 †.	K. v. 9 a. 2.
7)	D. v. 25 a. 4 †.	K. v. 2 a. 9.
8)	S. v. 36 a. 19 †.	K. v. 9 a. 17.
9)	D. v. 4 a. 25 † m.	

Eilftes Endſpiel.

Schwarz. K. 62. D. 21. L. 63. S. 20 u. 30. T. 57. B. 49. 50. 43 u. 45.

Weiß. K. 19. D. 56. L. 13 u. 35. S. 46. T. 4 u. 12. B. 18. 28. 29. 22. 47. 39 u. 11.

1r Z.	D. v. 21 a. 28 †.	K. v. 19 a. 28.
2)	L. v. 63 a. 35 †.	K. v. 28 a. 27.
3)	B. v. 50 a. 34 †.	K. v. 27 a. 19.
4)	L. v. 35 a. 26 †.	K. v. 19 a. 28.
5)	T. v. 57 a. 60 †.	S. v. 46 a. 52.
6)	T. v. 60 a. 52 †.	D. v. 56 a. 52.
7)	B. v. 45 a. 37 †.	K. v. 28 a. 21.
8)	L. v. 26 a. 35 †.	D. v. 52 a. 28.
9)	B. v. 37 a. 28 † m.	

Zwölftes Endſpiel.

Schwarz. T. 57 u. 23. K. 63. B. 42. 43 u. 47. S. 45. D. 28.

Weiß. T. 2 u. 6. L. 10. B. 13. 17. 20. 27. 34 u. 39. D. 48. S. 36. K. 26.

1r Z.	T. v. 57 a. 25 †.	K. v. 26 a. 25.
	Geht der K. auf 18 anstatt den T. zu nehmen, so gibt die D. 28 auf 27 †m.	
2)	D. v. 28 a. 27 †.	B. v. 20 a. 27.
3)	S. v. 46 a. 35 †.	K. v. 25 a. 26.
4)	T. v. 23 a. 18 †m.	

Endspiele von Stamma.

Erstes Spiel.

Schwarz. B. 33 u. 35. K. 43.
Weiß. K. 27. B. 31.

1r Z.	B. v. 33 a. 25.	B. v. 31 a. 39.
2)	K. v. 43 a. 44.	B. v. 39 a. 47.
3)	K. v. 44 a. 53.	K. v. 27 a. 19.
4)	K. v. 53 a. 46.	K. v. 19 a. 10.
5)	B. v. 35 a. 27.	K. v. 10 a. 17.
6)	B. v. 27 a. 19.	K. v. 17 a. 9.
7)	K. v. 46 a. 47.	K. v. 9 a. 17.
8)	K. v. 47 a. 38.	K. v. 17 a. 9.
9)	K. v. 38 a. 29.	K. v. 9 a. 17.
10)	K. v. 29 a. 20.	K. v. 17 a. 9.
11)	B. v. 19 a. 11.	K. v. 9 a. 10.
12)	K. v. 20 a. 12.	K. v. 10 a. 17.
13)	B. v. 11 a. 3 wird zur D. †.	

Zweites Spiel.

Nicht zwei Springer sind vermögend †m. zu machen, geschweige denn einer. Indeß ist die Stel-

lung der Figuren so eigen — da der weiße K. wegen seinen B. nicht Remis sondern Patt machen wollte — daß in diesem einzigen Falle auch ein Springer †m. gibt.

Schwarz. K. 59. S. 52.
Weiß. K. 57. B. 41.

1r Z.	S. v. 52 a. 42 †.	K. v. 57 a. 49.
2)	S. v. 42 a. 27.	K. v. 49 a. 57.
3)	K. v. 59 a. 61.	K. v. 57 a. 49.
4)	S. v. 27 a. 44.	K. v. 49 a. 57.
5)	S. v. 44 a. 59.	B. v. 41 a. 49.
6)	S. v. 59 a. 42 †m.	

Drittes Spiel.

Schwarz. T. 37. K. 28.
Weiß. K. 58. B. 41.

1r Z.	K. v. 28 a. 35.	B. v. 41 a. 49.
2)	K. v. 35 a. 42.	B. v. 49 a. 57 † (als S.)

wenn der B. zur D. würde, so hätte der T. 57. 61 †m. gegeben.

3)	K. v. 42 a. 43.	S. v. 57 a. 51.
4)	T. v. 37 a. 53.	S. v. 51 a. 41.
5)	K. v. 43 a. 42.	S. v. 41 a. 51.

wegen †m. auf 61.

6)	T. v. 53 a. 51.	K. v. 58 a. 57.
7)	T. v. 51 a. 59 †m.	

Viertes Spiel.

Schwarz. B. 55. 46 u. 33. K. 48. L. 35. T. 17 u. 18. D. 11. S. 1.

Weiß. B. 34. 51. 62. 15 u. 32. S. 30. T. 22. D. 24. K. 8.

1r Z.	D. v. 11 a. 3 †.	K. v. 8 a. 16.
2)	L. v. 35 a. 14.	D. v. 24 a. 38.
3)	D. v. 3 a. 7 †.	K. v. 16 a. 24.
4)	D. v. 7 a. 8 †.	K. v. 24 a. 31.
5)	D. v. 8 a. 32 † m.	

Fünftes Spiel.

Schwarz. K. 61. T. 62. B. 28 u. 22. S. 31. D. 14. L. 59.

Weiß. D. 55. T. 56 u. 1. L. 24. K. 8. B. 15 u. 16.

1r Z.	D. v. 14 a. 7 †.	K. v. 8 a. 7.
2)	B. v. 22 a. 14 †.	K. v. 7 a. 6.
3)	L. v. 59 a. 41 †.	T. v. 1 a. 41.
4)	S. v. 31 a. 21 †.	K. v. 6 a. 13.
5)	B. v. 14 a. 6 † (als D.)	K. v. 13 a. 12.
6)	T. v. 62 a. 14 oder D. v. 6 a. 4 † m.	

Sechstes Spiel.

Schwarz. L. 51. K. 63. T. 64. B. 54 u. 47. D. 59. S. 30.

Weiß. T. 6 u. 9. K. 7. L. 19. D. 28. B. 22. 13. 48 u. 35.

1r Z.	S. v. 30 a. 13 ††.	T. v. 9 a. 13.
2)	L. v. 51 a. 16 †.	K. v. 7 a. 14.
3)	L. v. 16 a. 23 †.	K. v. 14 a. 7.
4)	T. v. 64 a. 8 †.	K. v. 7 a. 8.
5)	D. v. 39 a. 40 †.	K. v. 8 a. 7.
6)	D. v. 40 a. 16 †m.	

Siebentes Spiel.

Schwarz. T. 1 u. 38. S. 36 u. 21. B. 55 u. 48. K. 64.

Weiß. K. 16. T. 42 u. 52. S. 45. L. 37. B. 24. 28. 35 u. 49.

1r Z.	T. v. 1 a. 9 †.	K. v. 16 a. 23.
2)	T. v. 9 a. 15 †.	K. v. 23 a. 32.
3)	T. v. 38 a. 40 †.	K. v. 32 a. 40.
4)	S. v. 36 a. 30 †.	L. v. 37 a. 30.
5)	B. v. 55 a. 47 †.	K. v. 40 a. 48.
6)	S. v. 21 a. 38 †m.	

Achtes Spiel.

Schwarz. L. 50. T. 62. K. 63. S. 39. D. 29. B. 26.

Weiß. D. 48. B. 24. 23. 9 u. 18. L. 10. T. 12 u. 6. K. 16.

1r Z.	D. v. 29 a. 8 †.	T. v. 6 a. 8.
2)	S. v. 39 a. 22 †.	K. v. 16 a. 15.
3)	S. v. 22 a. 12 †.	K. v. 15 a. 7.
4)	T. v. 62 a. 6 †.	K. v. 7. a. 16.
5)	T. v. 6 a. 8 †m.	

Neuntes Spiel.

Schwarz. T. 61. K. 64. L. 53. B. 56. 47. 26. 20. S. 34 u. 52. D. 37.

Weiß. K. 2. T. 7 u. 30. B. 9. 18. 12. 32. L. 10. D. 48.

1r Z. S. v. 34 a. 17 †.

(Wenn der L. 10 den S. nimmt, so kommt der B. 26 auf 17 und das †m. auf 10 ist nicht zu hindern.)

K. v. 2 a. 1.

2) L. v. 53 a. 46. T. v. 30 a. 46.

3) D. v. 37 a. 5 †. T. v. 7 a. 5.

4) T. v. 61 a. 5 †. L. v. 10 a. 3.

5) T. v. 5 a. 3 †. K. v. 1 a. 10.

6) T. v. 3 a. 2 †m.

Zehntes Spiel.

Schwarz. K. 63. B. 55. 54. 45. 43 u. 33. L. 41. S. 42. T. 12. D. 13.

Weiß. K. 2. S. 11 u. 5. T. 8. D. 40. L. 35. B. 10. 17. 19. 22 u. 31.

1r Z. T. v. 12 a. 4 †. K. v. 2 a. 9.

2) D. v. 13 a. 27 †. B. v. 10 a. 18.

3) D. v. 27 a. 18 †. K. v. 9 a. 18.

4) L. v. 41 a. 27 †. K. v. 18 a. 10.

5) S. v. 42 a. 25 †m.

Eilftes Spiel.

Schwarz. K. 63. T. 60. L. 52. D. 45. S. 28. B. 54. 47. 35 u. 26.

Weiß. K. 1. T. 3 u. 16. L. 30. S. 39. D. 48. B. 9. 10. 14. 23. 37.

1r Z.	D. v. 45 a. 9 †.	K. v. 1 a. 9.
2)	T. v. 60 a. 57 †.	K. v. 9 a. 2.
3)	L. v. 52 a. 38 †.	T. v. 3 a. 11.
4)	L. v. 38 a. 11 †.	K. v. 2 a. 3.
5)	T. v. 57 a. 1 †.	K. v. 3 a. 12.
6)	T. v. 1 a. 4 †.	K. v. 12 a. 21.
7)	T. v. 4 a. 5 †.	K. v. 21 a. 12.
8)	T. v. 5 a. 13 †.	K. v. 12 a. 3.
9)	S. v. 28 a. 18 † m.	

Zwölftes Spiel.

Schwarz. K. 63. B. 49. 50. 54. 47 u. 34. L. 53. T. 43. S. 29. D. 19.

Weiß. K. 2. S. 3. T. 5. L. 10. B. 18. 25. 21. 31 u. 38. D. 48.

1r Z.	S. v. 29 a. 12 †.	K. v. 2 a. 9.
2)	D. v. 19 a. 10 †.	K. v. 9 a. 10.
3)	L. v. 53 a. 46 †.	K. v. 10 a. 17.
4)	B. v. 34 a. 26 †.	K. v. 17 a. 26.
5)	L. v. 46 a. 53 †.	K. v. 26 a. 34.
6)	T. v. 43 a. 35 †.	K. v. 34 a. 26.
7)	B. v. 49 a. 33 †.	K. v. 26 a. 17.
8)	T. v. 35 a. 11 †.	B. v. 18 a. 26.
9)	B. v. 33 a. 26 † m.	

Dreizehntes Spiel.

Schwarz. K. 64. B. 42. 51. 46. 47 u. 32. L. 44. D. 36. S. 38. L. 13. T. 48.

Weiß. T. 2. S. 4. K. 7. B. 17. 18. 11. 16. 16 u. 30. S. 39. T. 45. D. 54.

1r Z.	D. v. 36 a. 4 †.	T. v. 2 a. 4.
2)	L. v. 44 a. 35 †.	K. v. 7 a. 8.
3)	S. v. 38 a. 23 †.	B. v. 16 a. 23.
4)	B. v. 32 a. 23 †.	S. v. 39 a. 24.
5)	T. v. 48 a. 24 †.	B. v. 16 a. 24.
6)	L. v. 13 a. 22 †m.	

Vierzehntes Spiel.

Schwarz. K. 63. L. 62. T. 52. B. 47, 34 u. 35. L. 25. S. 28 u. 38.

Weiß. K. 1. T. 2. B. 10, 19 u. 39. D. 46. T. 58. S. 30.

1r Z.	S. v. 28 a. 11 †.	K. v. 1 a. 9.
2)	L. v. 25 a. 18 †.	K. v. 9 a. 18.
3)	B. v. 35 a. 27 †.	K. v. 18 a. 11.
4)	S. v. 38 a. 21 †.	K. v. 11 a. 3.
5)	T. v. 52 a. 4 †m.	

Fünfzehntes Spiel.

Schwarz. K. 63. T. 57. B. 54. L. 44. L. 47. D. 38. S. 26.

Weiß. K. 1. T. 3 u. 16. B. 9, 39 u. 46. L. 18. S. 30. D. 48.

1r Z.	L. v. 44 a. 37 †.	T. v. 16 a. 10.

2) D. v. 38 a. 2 †. T. v. 3 a. 2.
3) T. v. 57 a. 9 †. L. v. 18 a. 9.
4) S. v. 26 a. 11 † m.

Sechszehntes Spiel.

Schwarz. K. 63. T. 61 u. 52. B. 54, 47 u. 27. D. 33. S. 28. L. 38.

Weiß. K. 2. T. 3 u. 16. B. 9, 10, 30 u. 39. S. 11 u. 15. L. 46. D. 48.

1r Z. L. v. 38 a. 11 †. T. v. 3 a. 11.
2) D. v. 33 a. 9 †. K. v. 2 a. 9.
3) T. v. 61 a. 57 †. K. v. 9 a. 2.
4) T. v. 57 a. 1 †. K. v. 2 a. 1.
5) S. v. 28 a. 18 †. K. v. 1 a. 2.
6) T. v. 52 a. 4 †. T. v. 11 a. 3.
7) T. v. 4 a. 3 †. K. v. 2 a. 9.
8) T. v. 3 a. 1 † m.

Siebenzehntes Spiel.

Schwarz. K. 64. T. 60. B. 50, 41, 45 u. 47. S. 43 u. 6. D. 33. L. 38.

Weiß. K. 1. T. 9 u. 11. S. 17 u. 46. D. 54. B. 13, 22, 18, 39 u. 25.

1r Z. T. v. 60 a. 4 †. S. v. 17 a. 2.
2) D. v. 33 a. 19 †. T. v. 9 a. 10.
3) T. v. 4 a. 2 †. K. v. 1. a. 2.
4) S. v. 6 a. 12 †. K. v. 2 a. 3.
5) S. v. 12 a. 18 †. K. v. 3 a. 4.
6) L. v. 38 a. 11 †. T. v. 10 a. 11 †.

7) D. v. 19 a. 1 †. T. v. 11 a. 3.
8) D. v. 1 a. 3 †m.

Achtzehntes Spiel.

Schwarz. T. 59 u. 35. K. 63. B. 41, 34, 45 u. 46. D. 42. S. 19 u. 29.
Weiß. T. 1 u. 6. S. 2 u. 54. K. 8. D. 48. B. 15, 16, 18, 22, 25 u. 47.

1r Z. T. v. 35 a. 40 †. D. v. 48 a. 40.
2) D. v. 42 a. 7 †. K. v. 8 a. 7.
3) S. v. 19 a. 13 †. K. v. 7 a. 8.
4) S. v. 29 a. 14 †. T. v. 6 a. 14.
5) T. v. 59 a. 3 †. T. v. 14 a. 6.
6) T. v. 3 a. 6 †m.

Neunzehntes Spiel.

Schwarz. T. 57. L. 44. S. 25 u. 42. D. 41. K. 63. B. 55, 51, 46, 37, 36 u. 26.
Weiß. T. 1 u. 3. K. 2. S. 12 u. 38. D. 47. B. 18, 39, 40, 14 u. 21.

1r Z. S. v. 25 a. 19 †. K. v. 2 a. 11.
2) D. v. 41 a. 9 †. T. v. 1 a. 9.
3) T. v. 57 a. 9 †. K. v. 11 a. 20.
4) B. v. 37 a. 29 †. S. v. 12 a. 29.
5) B. v. 36 a. 29 †. K. v. 20 a. 28.
6) B. v. 51 a. 35 †m.

Zwanzigstes Spiel.

Schwarz. L. 60. K. 62. B. 55, 43, 38, 36, 29 u. 38. S. 33 u. 42. T. 17. D. 21.

Weiß. T. 3 u. 5. L. 1 u. 11. S. 14. D. 45. B. 15, 20, 27, 30, 47 u. 39. K. 4.

1r Z.	D. v. 21 a. 12 †.	K. v. 4 a. 12.
2)	S. v. 33 a. 27 †.	B. v. 20 a. 27.
3)	S. v. 42 a. 27 †.	K. v. 12 a. 4.
4)	S. v. 27 a. 21 †.	K. v. 4 a. 12.
5)	L. v. 60 a. 33 †.	L. v. 1 a. 19.
6)	L. v. 33 a. 19.	K. v. 12 a. 21.
7)	B. v. 36 a. 28 † m.	

Ein und zwanzigstes Spiel.

Schwarz. K. 58. T. 60 u. 9. L. 33. S. 36. D. 38. B. 49, 42, 35, 31 u. 30.

Weiß. T. 3 u. 56. K. 4. L. 6. S. 12 u. 7. D. 43. B. 11, 13, 15, 41 u. 34.

1r Z.	D. v. 38 a. 11 †.	T. v. 3 a. 11.
2)	T. v. 9 a. 1 †.	S. v. 12 a. 2.
3)	T. v. 1 a. 2 †.	T. v. 11 a. 3.
4)	S. v. 36 a. 21 † m.	

Oder vom 2ten Zuge:

2r Z.	T. v. 9 a. 1 †.	T. v. 11 a. 3.
3)	S. v. 36 a. 21 †.	K. v. 4 a. 5.
4)	T. v. 1 a. 3 †.	K. v. 5 a. 14.
5)	T. v. 3 a. 6 †.	S. v. 12 a. 6.
6)	S. v. 21 a. 4 † m.	

Zwei und zwanzigstes Spiel.

Schwarz. T. 61. L. 62. K. 63. B. 54, 43 u. 35. S. 33 u. 27. L. 69. D. 23.

Weiß. K. 2. T. 3 u. 8. L. 6. S. 34 u. 47. B. 9, 10, 13 u. 39. D. 40.

1r Z.	L. v. 59 a. 38 †.	K. v. 2 a. 1.
2)	S. v. 33 a. 18 †.	B. v. 9 a. 18.
3)	T. v. 61 a. 57 †.	S. v. 34 a. 17.
4)	T. v. 57 a. 17 †.	B. v. 10 a. 17.
5)	L. v. 62 a. 55 †.	K. v. 1 a. 9.
6)	D. v. 23 a. 18 †.	K. v. 9 a. 18.
7)	S. v. 27 a. 12 †.	K. v. 18 a. 9.
8)	L. v. 38 a. 46 †.	T. v. 3 a. 27.
9)	L. v. 45 a. 27 † m.	

Drei und zwanzigstes Spiel.

Schwarz. T. 49 u. 41. D. 43. B. 52, 45, 54, 47 u. 18. S. 26 u. 29. K. 63.

Weiß. K. 2. L. 3. T. 8 u. 15. S. 21. D. 32. B. 9, 10, 44, 37, 46 u. 39.

1r Z.	S. v. 29 a. 12 †.	T. v. 15 a. 12.
2)	D. v. 43 a. 29 † †.	D. v. 32 a. 29.
3)	T. v. 41 a. 9.	S. v. 21 a. 11.
4)	B. v. 18 a. 11 †.	T. v. 12 a. 11.
5)	T. v. 9 a. 1 † m.	

Vier und zwanzigstes Spiel.

Schwarz. T. 57 u. 59. L. 52 u. 62. K. 63. D. 45. S. 35. B. 25, 54 u. 47.

Weiß. K. 2. L. 3. T. 4 u. 8. B. 9, 10, 30 u. 31. S. 27 u. 39. D. 32.

1r Z.	D. v. 45 a. 38 †.	B. v. 31 a. 38.

2)	L. v. 52 a. 38 †.	K. v. 2 a. 1.
3)	S. v. 35 a. 18 †.	B. v. 9 a. 18.
4)	B. v. 26 a. 18 †.	S. v. 27 a. 17.
5)	T. v. 59 a. 3 †.	T. v. 4 a. 3.
6)	T. v. 57 a. 17 †.	B. v. 10 a. 17.
7)	L. v. 62 a. 55 †.	T. v. 5 a. 19.
8)	L. v. 55 a. 19 † m.	

Schachmatt

des L. und T. gegen einen T.

Stellung.

Schwarz. K. 21. L. 29. T. 27.
Weiß. K. 5. T. 12.

Schwarz.		Weiß.
1) 3. T. v. 27 a. 3 †.		T. v. 12 a. 4.
2) T. v. 3 a. 11.		T. v. 4 a. 52.
3) T. v. 11 a. 10.		T. v. 52 a. 60.
4) T. v. 10 a. 15.	(1. Verä.)	T. v. 60 a. 62.
5) L. v. 29 a. 47.	(2. Verä.)	K. v. 5 a. 6.
6) T. v. 15 a. 39.		K. v. 6 a. 5.
7) T. v. 39 a. 35.	(3. Verä.)	T. v. 62 a. 60.
8) L. v. 47 a. 40.		K. v. 5 a. 6.

sonst wäre es † m. auf 4.

9)	L. v. 40 a. 22.	T. v. 60 a. 62 †.

sonst wäre es gleichfalls † m. auf 4.

10)	L. v. 22 a. 29.	K. v. 6 a. 7.

11) T. v. 35 a. 40.

Das †m. auf 8 kann nicht gehindert werden. Zöge anstatt der K. 6, 7 der T. wo immer hin, so gibt der T. 35 auf 3 †m. oder er geht auf 40 und gibt auf 8 †m.

Erste Veränderung
vom 4ten Zuge.

4r Z. T. v. 10 a. 15. K. v. 5 a. 6. anst. 60. 62.
5) T. v. 15 a. 16. T. v. 60 a. 63.
6) T. v. 16 a. 11. T. v. 63 a. 23 †.

geht der K. auf 7 anstatt des Thurmzuges, so gibt der T. 11, 3 †. K. 7, 16. T. 3, 8. K. 6, 23. T. 8, 7. und der T. 63 ist verloren.

7) L. v. 29 a. 22. K. v. 6 a. 7.
8) T. v. 11 a. 3 †. K. v. 7 a. 16.
9) T. v. 3 a. 8 †m.

Zweite Veränderung
vom 5ten Zuge des ersten Spieles.

5r Z. L. v. 29 a. 47. T. v. 62 a. 46. anst. 5. 6.
6) L. v. 47 a. 20. T. v. 46 a. 45 †.

wegen †m. auf 7.

7) L. v. 20 a. 29. T. v. 45 a. 46.
8) T. v. 15 a. 13 †. K. v. 5 a. 4.
9) T. v. 13 a. 10.

und gibt auf 2 †m. Der T. 46 kann nicht auf 43 wegen dem L.

Dritte Veränderung
vom 7ten Zuge des ersten Spieles.

7r Z. T. v. 39 a. 35. K. v. 5 a. 6. anst. 62. 60.
8) L. v. 47 a. 29. K. v. 6 a. 7.
9) T. v. 35 a. 40. und im folgenden Zuge a. 8 † m.

Springerzug.

1. 11. 5. 15. 21. 31. 48. 63. 53.
59. 49. 34. 17. 2. 12. 6. 16. 22.
39. 45. 28. 43. 37. 27. 44. 29. 19.
36. 46. 56. 62. 52. 58. 41. 26. 9.
3. 13. 7. 24. 30. 40. 55. 61. 51.
57. 42. 25. 35. 20. 10. 4. 14. 8.
23. 38. 32. 47. 64. 54. 60. 50. 33.
18. 1.

Druckfehler.

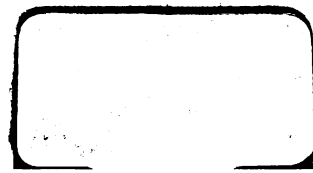
Pag. 60. Anmerkung zum 12ten Zuge, zweite Zeile, statt meine zwei Offiziere L. u. K., lies: meine zwei Offiziere L. u. S.

— 112. Viertes Beispiel 7ter Zug, statt B. 15, 21 †, lies: B. 13, 21 †.

— 112. Viertes Beispiel 10ter Zug, statt B. 25 a. 18, lies: B. 25 a. 18 †.

— 125. 6ter Zug, statt D. 5 a. 33, lies: D. 5 a. 35 †.

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.